
joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 101
SIN
GUIDE
48 pages d'astuces et de cracks
SOLUCE
Fallout 2
SOLUCE
Sanitarium

sommaire

édito

Les 64 pages du Booklet soluces du mois dernier vous ont apparemment bien plu. Avec 48 pages, celui-ci n'est pas mal non plus : la soluce complète de Fallout 2, que dis-je, de l'extraordinaire Fallout 2, la soluce complète de SIN, avec le patch, parce que sans, ça n'est pas possible, et la soluce complète de Sanitarium rédigée par une nouvelle venue : Nathalie. Eh oui, avec Kika, ça nous fait deux jolies pinguines écrivains. Du coup, il y a un peu moins de cracks, mais vu l'actualité débordante de ce début d'année, ce n'est pas très grave. Au fait, bonne année ! (je sais, c'est un peu tard mais ça me fait plaisir). Plop.

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 101
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr) Pascal Hendrickx Nathalie Milliet
Maquette : C. Gourdin, Jah Rasta, J. Urruela, H. Drouadène, Tata lili
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Vivianne Fitas Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 101 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION SIN

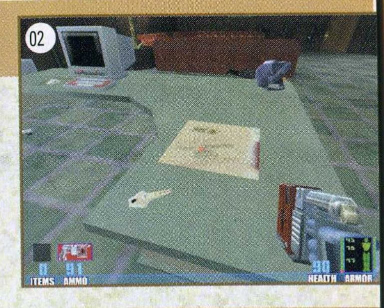
Ce jeu est rempli de bugs, et si vous n'utilisez pas le patch, il est presque injouable de par la longueur des temps de chargement. Nous n'avons mis, dans cette aide de jeu, que l'essentiel pour sortir des niveaux sans se perdre et finir le jeu le plus rapidement possible. N'oubliez pas que vous disposez d'un lance-grenades lorsque vous appuyez deux fois sur la touche n° 5 et d'un fusil à lunette lorsque vous appuyez sur la touche n° 0. Bonne chance !

NIVEAU 01 : OVER FREEPORT CITY BANK

Vous commencerez à bord d'un hélicoptère, où vous devrez shooter les tourelles et les ennemis qui se trouvent sur les toits assez rapidement pour éviter de vous faire canarder inutilement. Tirez ensuite sur la grande pancarte qui se trouve tout en haut de l'immeuble pour la faire tomber, histoire de rigoler (01).

NIVEAU 02 : FREEPORT CITY BANK

Vous allez devoir effectuer plusieurs opérations comme neutraliser les systèmes de sécurité ou délivrer des otages. Vous arriverez par la verrière, et vous devrez avancer dans le petit couloir pour arriver dans une grande salle dans laquelle se trouve un escalator que vous devrez prendre. Une fois en haut, prenez la première porte que vous trouverez sur votre droite et derrière laquelle court une femme affolée que vous devrez réconforter. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où se trouve un otage, mais surtout une clé que vous prendrez sur le bureau à côté de l'ordinateur (02). Revenez au niveau des escalators, et allez à gauche pour emprunter un couloir qui vous mènera dans une pièce où se trouve une fontaine dans laquelle une pièce de monnaie vous permettra de téléphoner (03). Lorsque vous aurez fait le ménage, sautez par-dessus le comptoir qui doit être ouvert maintenant, puis allez à gauche. N'allez pas jusqu'au coffre car vous allez vous faire canarder ; mais prenez plutôt la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Attention aux otages et prenez l'escalier lorsque vous aurez rétabli l'ordre dans cette pièce. La porte qui se trouve en haut de l'escalier est bloquée, et vous devrez tirer sur la vitre pour entrer dans la pièce. Passez ensuite









dans l'autre pièce, et postez-vous devant l'ordinateur qui se trouve à droite pour désactiver tous les systèmes de sécurité et récupérer le code d'ouverture du coffre (04). Vous trouverez derrière vous une armoire dans laquelle se trouvent plusieurs items, puis faites le tour de la banque avant de vous diriger vers le coffre afin de libérer tous les otages et de faire le plein de munitions.

NIVEAU 03 : ABANDONED BUILDINGS

Votre progression vous amènera dans une pièce où se trouve une bombe à retardement que vous ne pourrez pas désamorcer. Poussez la pierre qui se trouve sur la droite pour passer à travers le mur et tirez-vous rapidement. Prenez l'escalier, puis sautez dans la cour où vous devrez faire un peu de ménage ; mais, surtout, récupérer les sacs qui ont été dérobés à la banque. Pour récupérer les sacs qui se trouvent dans la benne, vous devrez sauter à partir





de la fenêtre qui se trouve au premier (05). Entrez ensuite dans l'immeuble, et servez-vous de la poutre pour monter sur le toit de l'immeuble où vous serez fraîchement accueilli. Allez à l'autre bout du toit pour sauter dans un trou qui vous permettra d'emprunter un nouveau couloir. Vous arriverez dans une pièce qui tombe en ruines, avec un escalier sur la droite que vous ne devrez pas prendre car ce dernier va tomber en miettes. Sautez de l'autre côté et passez par la fenêtre pour accéder aux corniches des immeubles. Sautez sur la corniche qui se trouve en face, et entrez dans la première ouverture que vous trouverez. Marchez ensuite sur les planches pour traverser la pièce jusqu'à un morceau d'échelle (05 bis) qui se trouve au fond de la salle et qui vous permettra de grimper à l'étage supérieur. Traversez la pièce pour accéder à une autre corniche, puis longez celle-ci jusqu'à ce que vous trouviez une planche de bois que vous devrez utiliser pour aller chercher deux sacs supplémentaires. Revenez sur vos pas pour entrer dans l'ouverture devant laquelle vous êtes passé, et faites attention où vous mettez les pieds. Vous devrez récupérer deux sacs qui se trouvent en dessous et vous servir de l'échelle pour remonter, puis aller vers la droite pour trouver la sortie.

NIVEAU 04 : CONSTRUCTION ZONE

Lorsque vous sortirez du couloir, faites le tour puis montez sur la benne et refermez le couvercle pour atteindre l'échelle de sécurité. Montez sur le toit et délivrez la jeune femme, puis prenez votre élan pour sauter sur le toit qui se trouve de l'autre côté. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez un chantier de construction en contrebas. Sautez sur les poutrelles pour ne pas tomber de trop haut, puis allez dans la cabane discuter avec le chef de chantier et récupérez la clé qui se trouve sur la table (06). Ressortez de la cabane et tirez sur les fûts qui sont derrière la grille, puis passez dans l'ouverture. Laissez-vous tomber, puis faites le ménage. Activez ensuite le générateur pour avoir un peu de lumière, et continuez votre route pour arriver dans une fosse. Tirez sur la poutrelle qui se trouve tout en haut (07) pour provoquer une inondation qui vous permettra d'atteindre le conduit. Lorsque vous sortirez du conduit, faites gaffes de ne pas vous faire broyer par la plaque de béton, puis prenez le bulldozer pour casser le mur qui se trouve tout au fond de la cour (08). Entrez dans la baraque et faites gaffe aux planches pourries qui se trouvent juste avant la sortie.

NIVEAU 05 : ABANDONED SUBWAY

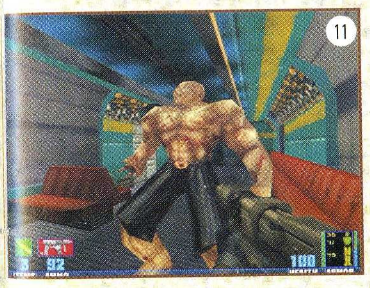
Allez jusqu'aux escalators et prenez le sac qui se trouve à côté du clochard, puis descendez et allez dans les toilettes récupérer deux



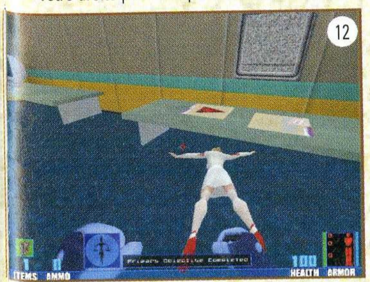
 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les







autres sacs. Poursuivez jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une pièce, enfermé avec un monstre (09). Tirez-lui dessus en lui laissant une porte de sortie. Poursuivez-le pour arriver dans une rame de métro désaffectée et avancez prudemment sans vous faire trop esquinter. Longez le quai jusqu'à une porte derrière laquelle vous trouverez un wagon, et où vous entrerez pour récupérer des munitions. Puis prenez les escalators. Avancez dans le couloir et prenez les escalators que vous trouverez sur votre droite pour récupérer d'autres items (10),





puis redescendez et poursuivez votre chemin pour arriver sur un autre quai où vous attendra un wagon dans lequel vous devrez entrer. Le mutant fera de nouveau son apparition, et vous devrez lui tirer dessus (11) pour qu'il se casse. Lorsque vous arriverez à destination, vous n'aurez plus qu'à l'achever pour sortir du niveau.

NIVEAU 06 : SINTEK CHEMICAL PLANT PART 1

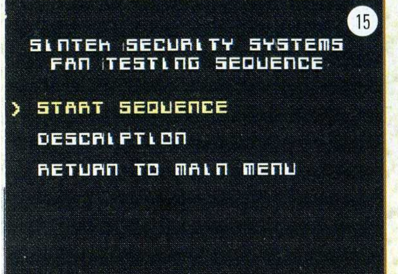
Pour commencer, vous irez assommer la fille qui se trouve dans le bureau (12) avant qu'elle ne déclenche l'alarme. Sortez du bureau pour vous engager dans le couloir et avancez en vous baissant. Suivez le chemin suivant : prenez la deuxième à gauche, passez devant l'ascenseur, puis prenez deux fois à gauche pour entrer dans les vestiaires et assommez l'employé pour lui taxer son badge (13). Prenez ensuite une combinaison dans l'armoire et dirigez-vous discrètement vers l'ascenseur sans déclencher l'alarme.

NIVEAU 07 : SINTEK CHEMICAL PLANT PART 2

Assommez la fille dans le bureau et cassez la grille d'aération sans vous faire repérer (14).











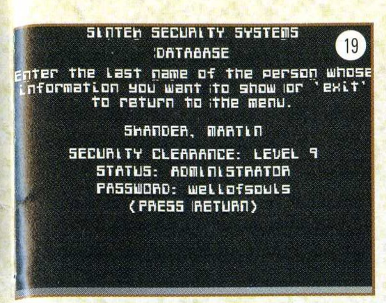
Placez-vous ensuite devant l'ordinateur et déclenchez l'arrêt des ventilateurs (15). Précipitez-vous ensuite dans le conduit d'aération et prenez la troisième entrée sur votre gauche en cassant la grille. Sautez ensuite dans le







 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les









ventilateur qui est à l'arrêt, puis dirigez-vous vers la gauche lorsque vous serez en bas. Placez-vous ensuite devant l'autre ventilateur et tirez dessus pour vous créer un accès. Abattez ensuite toutes les personnes qui tenteront de donner l'alerte. Éliminez toute présence dans le secteur, puis allez à droite et descendez les escaliers pour arriver dans une grande salle (16). Descendez l'employé rapidement avant qu'il ne puisse activer l'alarme, puis traversez la pièce vers laquelle il se dirigeait et passez la porte que vous trouverez sur votre gauche. Vous verrez un scientifique en hauteur prendre la fuite en donnant l'alarme. Rebroussez chemin et revenez dans la première salle où vous êtes arrivé en cassant le ventilateur, puis abattez le scientifique pour lui piquer son badge (17). Vous pouvez maintenant passer dans le couloir équipé de sas (18), puis continuez d'avancer pour arriver sur une passerelle qui surplombe la grande salle que vous avez déjà traversée. Visitez les deux pièces pour récupérer des items sur les tables, puis continuez d'avancer pour arriver dans une salle où vous trouverez un ordinateur qui vous donnera un password lorsque vous entrerez le nom SKANDER (19). Continuez d'avancer et entrez dans la troisième pièce que vous trouverez sur votre droite et placez-vous derrière l'ordinateur de Skander et entrez son mot de passe. Activez l'ascenseur et ouvrez l'unité de stockage d'échantillon de U4. Sortez du bureau et allez tout droit pour entrer dans la chambre froide et récupérer un échantillon (20). Revenez ensuite dans le bureau de Skander et prenez l'ascenseur pour descendre. Entrez dans le laboratoire (21) et placez votre échantillon dans l'armoire, puis activez l'ordinateur qui se trouve à côté pour commencer le transfert de données. Revenez dans la pièce où vous avez tué Skander, et entrez dans la pièce qui a une grande baie vitrée pour récupérer une pièce d'une nouvelle arme. Allez ensuite dans la grande salle où se trouve la passerelle et sortez du niveau par la grille d'aération qui se trouve en bas (22).

NIVEAU 08 : SINTEK WAREHOUSE PART 1

Avancez dans l'égout et prenez la première échelle que vous trouverez sur votre gauche pour déboucher dans une cour. Faites un peu de ménage et fouillez toutes les caisses pour récupérer des items. Attendez qu'un camion passe, puis montez à l'intérieur et passez sous le porche pour déclencher l'alarme le plus tard











possible. Entrez dans le bâtiment pour trouver une pièce avec un ordinateur qui vous permettra d'ouvrir les portes et de désactiver l'alarme (23). Sortez du bâtiment et avancez pour trouver une autre porte sur votre droite. Entrez dans ce nouveau bâtiment et prenez les escaliers pour trouver un ordinateur qui vous permettra d'ouvrir la porte C. Ressortez du bâtiment et passez la grille qui était fermée tout à l'heure, puis faites le tour des caisses pour récupérer un maximum d'items. Prenez la seule porte disponible pour sortir de ce niveau.

NIVEAU 09 : SINTEK WAREHOUSE PART 2

Allez à gauche et cassez toutes les caisses pour récupérer de nouveaux items et surtout un fusil à lunette (24). Pour le faire apparaître, appuyez sur la touche (à) puis une deuxième fois sur la touche (à) pour le mettre en action (24 bis). Avancez jusqu'au premier entrepôt et commencez à détruire toutes les caisses marquées d'une croix qui représente les unités de stockage de U4 (25). Avancez dans l'entrepôt en cassant les caisses, puis prenez l'ascenseur pour monter sur les plates-formes afin de casser les caisses de U4. Redescendez par l'ascenseur et allez vers la gauche pour trouver une porte. Prenez les escaliers qui se trouvent derrière pour arriver sur une autre plateforme qui débouche sur un couloir. Vous arriverez dans une pièce où vous allez vous faire shooter par des mitrailleuses. Descendez et détruisez les caisses de U4, puis servez-





 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les







vous du tapis roulant pour passer dans l'autre pièce. Dès que vous arriverez dans l'autre pièce, prenez tout de suite à droite et entrez dans le conduit d'aération. En haut de l'échelle, prenez à droite pour arriver dans un faux plafond puis avancez vers la gauche pour arriver dans une nouvelle pièce (26). Descendez l'homme assis dans le fauteuil puis récupérer son badge. Sortez de la pièce et allez installer le modem entre les deux grosses armoires (27). Désactivez les mitrailleuses grâce à l'ordinateur qui se trouve dans cette pièce, puis retournez dans la pièce où vous avez éliminé l'homme qui était dans le fauteuil.

Cassez la vitre, puis sautez en bas et ouvrez la grille qui se trouve sur la gauche. Avancez tout droit pour trouver une porte, puis montez les escaliers afin d'arriver dans une petite pièce où vous trouverez un ordinateur qui vous permettra de neutraliser le deuxième groupe de





mitrailleuses. Redescendez dans le hangar pour récupérer le maximum d'items, puis prenez l'ascenseur pour sortir du niveau.

NIVEAU 10 : BIOMECH FACTORY PART 1

Sortez de l'ascenseur et allez vers la droite en tirant sur les mitrailleuses accrochées au plafond. Tirez ensuite sur la baie vitrée que vous verrez sur votre droite pour entrer et récupérer un badge bleu et appuyez sur le bouton qui se trouve sur le mur pour arrêter l'alarme. Continuez d'avancer pour être bloqué dans un couloir (28). Dégommez les deux araignées, puis prenez la bouche d'aération pour arriver dans la pièce qui se trouve juste derrière la barrière électrique. Prenez les escaliers, puis traversez la pièce où vous allez vous faire canarder par les mitrailleuses et détruisez la grosse machine en tirant sur les bouteilles qui se trouvent à sa base (29). Continuez d'avancer pour sortir de la salle et préparez-vous à dégommer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous arriverez dans une pièce où une













console se placera devant vous : elle vous demandera un badge jaune que vous ne possédez pas encore (30). Prenez le conduit d'aération qui se trouve sur la droite avant de vous faire tirer dessus. Cette progression vous amènera dans une pièce assez hostile à votre égard, où vous trouverez un ordinateur qui vous permettra de désactiver tous les systèmes de sécurité. Avancez dans les couloirs jusqu'à une grosse porte de sécurité, derrière laquelle se trouve la sortie (31).



NIVEAU 11 : BIOMECH FACTORY PART 2

Sortez de la pièce et avancez tout droit pour arriver dans une pièce dans laquelle se trouve une étrange machine (32). Appuyez sur le bouton qui se trouve sur la gauche pour stopper l'alarme, puis bougez un peu dans la pièce jusqu'à ce que Jessy vous indique que vous avez rempli l'objectif principal. Allez à l'ordinateur pour débloquer les portes, puis ressortez de la pièce. Traversez le couloir et allez sur la gauche pour emprunter une série de corridors. Lorsque vous verrez un gros bouton rouge (33), appuyez dessus puis sur les deux autres que vous rencontrerez pour arrêter la production de créatures. Avancez jusqu'à une grosse porte de sécurité, derrière laquelle vous attendent de nouveaux monstres. Lorsque vous aurez descendu les deux ostrogots, prenez l'ascenseur pour monter à l'étage puis entrez dans la petite salle de contrôle pour récupérer un nouveau badge. Continuez jusqu'à la porte où vous utiliserez

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les

votre badge, puis allez à droite et continuez toujours tout droit pour arriver dans une grande salle. Allez sur la gauche pour utiliser l'ascenseur et accéder à l'héliport. Faites le ménage avant de monter pour récupérer un nouveau badge, puis allez dans la salle de contrôle pour ouvrir l'héliport grâce à l'ordinateur.

NIVEAU 12 : FREEPORT SEWERS PART 1

Changement de décor, tirez sur la serrure de la dalle qui se trouve au centre et descendez par l'échelle (34). Lorsque vous arriverez tout en bas, cassez toutes les caisses pour récupérer des items, puis ouvrez la grille pour continuer votre route. Vous arriverez devant une énorme machine avec des volants que vous devrez tourner dans l'ordre (35). Le troisième volant vous permettra de sauter dans une canalisation qui débouchera sur un petit canal. Montez sur la berge, puis avancez jusqu'à ce que vous puissiez monter sur la passerelle, puis prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche pour trouver la sortie.



NIVEAU 13 : FREEPORT SEWERS PART 2

Montez à l'échelle, puis avancez jusqu'à une grosse machine que vous pourrez contourner par la gauche en vous baissant. Vous arriverez ensuite sur une plate-forme grillagée de laquelle vous devrez sauter pour avoir les pieds dans l'eau et emprunter un conduit. Vous arriverez dans une salle, au bout de laquelle se trouve une échelle que vous devrez prendre pour atteindre la porte qui se trouve juste au-dessus. Continuez votre progression jusqu'à ce que vous vous retrouviez à l'air libre. Faites







44







super gaffe aux snipers qui sont sur les toits et entrez dans la petite pièce qui se trouve à gauche pour sortir du niveau (36). Vous pouvez appuyer sur l'interrupteur pour ouvrir la grille, mais cela ne sert pas à grand-chose.



NIVEAU 14 : FREEPORT CITY DAM

Avancez tout droit en faisant attention aux snipers et prenez la porte qui se trouve tout au fond sur la gauche, puis prenez l'échelle pour accéder à la terrasse où vous pourrez récupérer un fusil à lunette (37). Passez ensuite par la petite cabane qui se trouve en bas pour vous retrouver sur le barrage. Allez dans la petite tourelle qui se trouve sur la gauche pour récupérer un badge bleu (38). Ressortez de la pièce et allez à gauche, vers la porte qui vous permettra d'utiliser le badge que vous venez de



récupérer. Tirez sur le cadenas qui bloque la porte pour délivrer les otages et récupérer un badge vert. Allez ensuite vers l'autre porte, et prenez les escaliers pour entrer dans la pièce qui se trouve au premier étage. Prenez la porte de droite et avancez jusqu'à l'ascenseur que vous devrez utiliser pour monter et accéder à la salle des ordinateurs. Désactivez les portes de sécurité et activez le « Tram System ». Revenez ensuite sur le barrage et prenez la



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les

porte qui se trouve à gauche du rideau de fer et traversez le bureau. Faites exploser le camion qui se trouve dans la cour (39) et tous les barils que vous rencontrerez sur le reste du chemin qui vous mènera à l'ascenseur et qui vous permettra de sortir du niveau.

NIVEAU 15 : FREEPORT WATER WORKS

Avancez pour arriver dans la cour puis allez à droite et prenez la première porte que vous trouverez. Lorsque vous serez dans le couloir, prenez la première à droite et descendez les deux scientifiques en blouse blanche et récupérez une clé sur le deuxième (40). Ressortez du complexe et allez dans le bâtiment où se trouve toute la machinerie. Allez à droite et tout au bout pour trouver un escalier. Si le personnel vous empêche de passer, tirez-leur dans le pied pour les faire bouger. Prenez le couloir qui se trouve derrière la porte pour trouver la première salle de contrôle et arrêtez la machinerie grâce à l'ordinateur (41). Allez dans les deux salles suivantes pour faire la même manip' car vous devez arrêter trois générateurs au total : le bleu, le rouge et le jaune. Toujours au même étage, allez dans la dernière salle (42) et tournez tous les volants que vous trouverez en commençant par les trois qui se trouvent en bas, puis remontez et tournez les trois derniers. Descendez et prenez la porte pour arriver dans une cour où vous devrez tourner les vannes des deux citernes qui se trouvent au fond pour vider les bassins (43). Prenez ensuite la petite porte qui se trouve au fond et traversez la pièce pour vous retrouver dans une autre cour où vous aurez trois vannes à tourner (44). Il ne vous restera plus qu'à tourner la vanne de la citerne bleue pour être téléporté dans une autre partie du niveau.

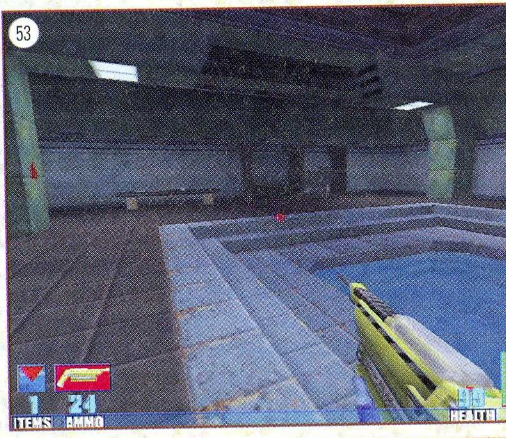
Vous devrez fermer les vannes au fur et à mesure qu'elles s'allument et éviter le gros monstre qui vous gênera dans vos déplacements (45). Ce boss est assez résistant, et il vous faudra pas mal de munitions pour en venir à bout (46). Si vous n'avez pas le temps de refermer les vannes, vous retournerez dans le niveau où se trouve le barrage et vous aurez


51


52


55


54


53



navette qui part sur la gauche pour arriver dans une nouvelle salle, où vous trouverez un badge vert et de quoi vous refaire une santé (54). Prenez ensuite le sas qui se trouve sur la gauche de la chambre de décompression, que vous pouvez détruire en tirant sur la bombonne qui se trouve juste au-dessus, puis avancez jusqu'à une grosse machine que vous ne devrez pas détruire tout de suite. Allez vers la gauche pour arriver dans une petite salle de contrôle où vous pourrez désactiver la sécurité, puis revenez sur la grosse machine que vous avez croisée juste avant pour la détruire. Rebroussez chemin rapidement et attendez qu'une navette arrive pour passer dans le premier sas que vous trouverez sur votre gauche. Poursuivez votre chemin jusqu'à un puits dans lequel vous devrez descendre pour sortir du niveau.

NIVEAU 18 : UNDERWATER PASS PART 2

Remontez vers la surface, en prenant garde aux éboulements, puis prenez la petite galerie dans laquelle vous serez aspiré. Au bout de cette galerie se trouve un trou dans lequel vous devrez descendre pour être aspiré par un autre orifice. Vous devrez ensuite poursuivre votre progression jusqu'à ce que vous trouviez des navettes qui ouvrent les sas. Attendez une navette et suivez-là jusqu'à la sortie du niveau.

NIVEAU 19 : HIDDEN DOCKS PART 1

Suivez les navettes pour passer les deux premières portes, puis montez sur la plate-forme

un temps limité pour achever cette mission. Vous devrez vous rendre à la porte qui est fermée à clé, puisque vous la possédez maintenant ; puis récupérez le badge jaune qui se trouve tout en bas du barrage sur la table où les deux gardes jouent aux cartes.

NIVEAU 16 : SINTEK OILRIG

Vous arriverez à bord d'une barque et vous devrez sniper tous les gardes qui gravitent autour de la plate-forme (47). Montez à l'échelle, allez à droite et prenez la première porte que vous trouverez sur la gauche. Avancez jusqu'à deux gros ventilateurs que vous devrez couper grâce au petits leviers qui sont placés sur la gauche (48). Passez dans la pièce suivante et prenez l'échelle, puis passez la porte. Descendez l'échelle, allez à droite et passez sous la presse sans vous faire écraser (49). Montez sur la tuyauterie et sautez vers la gauche pour passer de l'autre côté du grillage. Poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous soyez à l'air libre, puis allez à droite et prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Prenez l'ascenseur qui se trouve sur la gauche pour monter, puis passez la porte qui se trouve sur la gauche en sortant. Vous allez vous retrouver à l'air libre une nouvelle fois, prenez ensuite la porte qui se trouve tout de suite à gauche pour sortir du niveau.

NIVEAU 17 : UNDERWATER PASS PART 1

Sortez de la pièce et dirigez-vous vers la table pour récupérer un fusil harpon (50). Allez ensuite vers le sas bleu qui se trouve sur la droite et empruntez le couloir pour arriver dans une petite pièce avec un ordinateur. Désactivez les deux circuits de refroidissement, puis retournez dans la salle où vous avez trouvé le harpon. Allez vers l'ordinateur et activez l'ouverture du sas qui se trouve au sol, et faites arriver les petites cargaisons (51). Plongez et servez-vous des bulles que vous trouverez pour éviter de périr noyé (52). Avancez et prenez le chemin vers la droite et poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez dans une petite pièce où vous trouverez plusieurs items, un badge bleu et le Scuba Gear qui vous permettra de respirer sous l'eau (53). Ressortez par la porte bleue pour revenir dans la pièce de départ. Replongez et suivez la



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les



escalier qui descend et allez jusqu'à la porte de sortie qui se trouve à droite du deuxième escalier.

NIVEAU 21 : JUNGLE PASS PART 1

Sortez de la pièce et allez à droite vers les escaliers, puis montez et entrez dans le bâtiment. Traversez le bâtiment en récupérant les items, puis ressortez en faisant attention aux gros monstres qui vous attendent. Appuyez sur le bouton rouge pour faire apparaître un escalier, puis montez pour atteindre la salle de contrôle (57). Ressortez et actionnez le rideau de fer pour entrer dans l'autre zone. Détruisez la mitrailleuse pour être tranquille, puis prenez la corniche qui se trouve sur la gauche pour progresser. Attention aux snipers et restez bien sur la corniche. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous devrez passer le rideau de fer qui se trouve tout en haut et utiliser une arme efficace car vous êtes très attendue derrière.



et allez tout de suite sur la droite pour éviter de vous faire tuer par la mitrailleuse qui se trouve au plafond. Montez ensuite sur la petite plate-forme où vous trouverez un ordinateur et un badge jaune. Désactivez la mitrailleuse grâce à l'ordinateur, puis traversez la plate-forme par laquelle vous êtes arrivé pour atteindre une autre porte que vous pourrez ouvrir avec le badge. Même principe, servez-vous de l'ordinateur pour neutraliser la mitrailleuse, puis descendez dans la petite ouverture sur la droite pour aller dans l'eau. Allez au fond pour trouver un passage qui vous conduira vers un sas, derrière lequel vous trouverez une échelle. En haut de l'échelle se trouve une petite cachette où vous pourrez récupérer des munitions et remplir une partie de votre mission. Rebroussez chemin, et lorsque vous aurez passé la porte, regardez au-dessus de vous pour voir une petite ouverture qui vous conduira vers un niveau secret : Geothermal Plant part 1. Si vous préférez la sortie ordinaire, revenez dans la petite salle, neutralisez la mitrailleuse et passez la porte. Vous arriverez ensuite dans une petite pièce où vous trouverez un badge bleu (55). Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le premier ordinateur qui neutralisait la première mitrailleuse, et prenez le sas pour sortir de ce niveau.

NIVEAU 20 : HIDDEN DOCKS PART 2

Allez à gauche après le sas et désactivez la mitrailleuse avec l'ordinateur puis passez dans l'autre pièce. Cassez la paroi en verre qui se trouve au sol pour descendre, puis prenez la porte coulissante. Prenez ensuite la première porte sur votre droite, désactivez la mitrailleuse et prenez le badge. Sortez de la pièce et longez le couloir par la droite pour arriver dans une autre pièce avec un élévator que vous devrez utiliser (56). Prenez le sas qui se trouve à gauche pour entrer dans une nouvelle pièce et prenez les escaliers. Continuez votre chemin et prenez à gauche lorsque vous serez en face de trois bombonnes. Allez dans cette direction pour récupérer un badge jaune, puis un peu plus loin une nouvelle arme. Rebroussez chemin, ne prenez pas le premier

Montez dans la station, puis prenez le couloir qui se trouve en bas pour sortir du niveau.



NIVEAU 22 : MOUTAIN GORGE

Prenez la petite bécane et tirez-vous le plus vite possible avant que la lave ne vous submerge. Lorsque vous aurez fait le grand saut, avancez lentement à pied afin de shooter les ennemis plus tranquillement. Avancez lentement afin de ne pas être le jouet des snipers, surtout lorsque vous serez aux abords du der-



nier bâtiment. Lorsque vous entrerez dans le bunker, prenez l'arme la plus puissante dont vous disposez, car le comité d'accueil va être très chaleureux à votre égard. Dirigez-vous vers la sortie pour vous faire capturer.

NIVEAU 23 : CONTAINMENT AERA 57

Vous serez transformé en monstre, et vous devrez évoluer sous cette forme en attendant de reprendre forme humaine. Sortez de la cellule, puis, sans toucher le garde, appuyez sur le bouton pour stopper l'alarme. Ne vous amusez pas à tuer les gardes car vous n'irez pas très loin. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec des gardes postés devant des containers et allez sur la plaque n° 1 pour que le garde vous ouvre la porte et entrez dans celui-ci (58). Vous arriverez ensuite dans un petit labyrinthe où vous devrez lutter contre des monstres. Vous reviendrez ensuite dans la salle des containers et vous irez sur le n° 2. Cette fois-ci vous devrez passer un passage de plates-formes assez énervant, et la meilleure façon de le passer est de prendre son temps sans se précipiter. Le container n° 3 vous emmènera sous l'eau, et vous devrez rapidement remonter à la surface et entrer dans la salle de test. Placez-vous au centre de la machine (59) pour retrouver votre apparence humaine, puis récupérez la clé qui était sur le bureau lorsque vous êtes entré. Faites un tour pour récupérer le maximum de munitions, puis sortez du niveau par la porte qui se trouve dans la salle où vous êtes redevenu humain.

NIVEAU 24 :XENOMORPHIC LABORATORY PART 1

Avancez dans le couloir rouge et prenez l'échelle pour grimper dans la tour. Passez la grande porte qui se trouve derrière, puis avancez en prenant le temps de visiter les lieux. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve à côté du bouton vert, puis visitez la salle sans entrer dans la cellule puis dirigez-vous vers la sortie.

NIVEAU 25 : XENOMORPHIC LABORATORY PART 2

Ne cherchez pas midi à quatorze heures, avancez en détruisant les gardes qui se trouveront sur votre chemin, puis, lorsque vous arriverez sur des baies vitrées, appuyez sur celles-ci pour les ouvrir et sortez du niveau.

NIVEAU 26 : ESTATE SINCLAIRE PART 1

Avancez et détruisez les deux mitrailleuses, puis cassez les caisses pour récupérer un fusil à lunette. Allez à gauche et faites gaffe aux snipers, puis entrez dans le bâtiment. Prenez l'escalier (60) et visitez l'étage. Redescendez ensuite en prenant garde aux araignées et prenez la porte de sortie qui se trouve à côté de la sculpture mobile.

NIVEAU 27 : ESTATE SINCLAIRE PART 2

Avancez sans marcher sur le tapis et sautez au-dessus vers la droite pour atteindre l'escalier. Attention aux deux snipers qui sont au-dessus de la verrière. Montez l'escalier et prenez à droite après la porte, puis vous traverserez un immense salon rapidement pour arriver dans une pièce avec deux énormes verges (61), qui ont fait rêvé mes camarades, en particulier mon ami Fishbone... Passez dans la pièce à côté et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur la rampe (62) et allez à la sortie qui se trouve derrière vous.

NIVEAU 28 : MUNT PHOENIX

Encore un niveau dont on ne voit pas trop l'utilité. Allez au centre du dôme, puis tuez le mutant et le garde sur lequel vous devrez récupérer un



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez les



le levier qui se trouve à gauche de la console, puis allez à gauche en cassant tout ce que vous pourrez sur votre passage. Lorsque vous arriverez sur une énorme console avec trois tuyaux que vous détruirez, allez au fond de la salle et prenez l'échelle qui se trouve à gauche. Vous arriverez dans une pièce où vous trouverez un badge qui vous permettra d'ouvrir une énorme porte derrière laquelle se trouve la sortie.

BIOMASS RECLAMATION CENTER

Vous accéderez à ce niveau à partir de Aera 51. Lorsque vous serez dans « Darwin Room 2 », vous devrez plonger pour emprunter l'ouverture qui vous y conduit.
Ce niveau est plus que navrant car vous n'aurez pratiquement rien à faire, si ce n'est en sortir vivant.

Pascal Hendrickx

badge. Contournez le dôme à l'extérieur pour utiliser le badge sur la porte. Trouvez Elexis et pousuivez-la pour tomber dans une trappe.

NIVEAU 29 : THRALL'S PIT

Ressortez rapidement de la fosse dans laquelle vous avez été projeté et prenez l'ascenseur. Récupérez le maximum de munitions et sortez affronter le boss ultime de ce jeu (63). Tirez en reculant en vous servant des murs pour éviter les projectiles. Il vous faudra juste un peu de patience pour en venir à bout et savourer la démo (64).



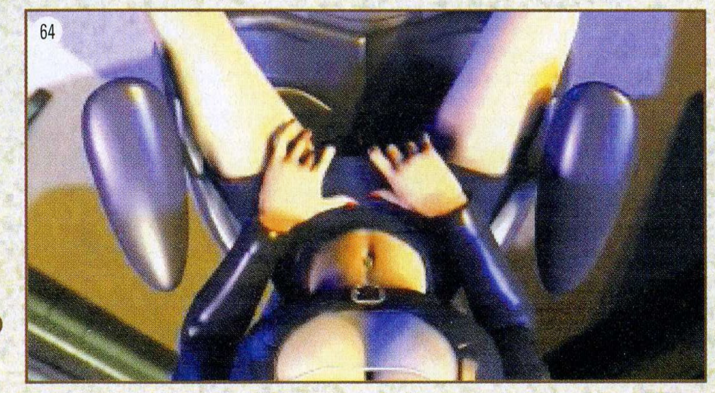
LES NIVEAUX CACHÉS

GEOTHERMAL PLANT PART 1

Avancez et prenez l'ascenseur pour monter. Lorsque vous serez en haut, descendez par l'échelle, faites exploser la console et abaissez le levier avant de lever le rideau de fer. Continuez d'avancer pour arriver dans une petite pièce où vous trouverez le badge jaune, et où vous devrez détruire la console. Ressortez ensuite de la pièce en prenant l'autre chemin, puis vous tomberez sur deux gros balèzes. Prenez la petite passerelle qui se trouve au-dessus de la lave et récupérez tous les items. Descendez ensuite tout en bas et avancez jusqu'à ce que vous reveniez au début du niveau. Prenez l'ascenseur, et tout de suite à droite en haut tournez le volant. Avancez et cassez la grille d'aération sur la droite pour entrer dans un nouveau passage secret.

GEOTHERMAL SUBSTATION

Descendez de la conduite d'aération et abaissez



SOLUTION FALLOUT 2

Pour ceux qui ont la mémoire courte, je rappelle les faits : Fallout 2 est sorti il y a déjà un moment et, comme son nom l'indique, il est juste deux fois plus dur que le premier. Je vous avais déjà préparé une aide de jeu, dans le précédent numéro de Joystick, mais devant la demande croissante d'une soluce, je me suis remis au travail. Voilà, avec ça, si vous vous plantez, je ne peux plus rien faire pour vous. Faites-vous une raison.



PREMIER AVERTISSEMENT DE L'ANNÉE

Bonne année ! Ceci est une soluce, dans le genre utile, si vous êtes coincé quelque part. Dans la mesure où l'aventure de Fallout 2 est encore moins linéaire que celle du premier, les faits qui vont suivre retraceront un itinéraire sûrement différent de celui que vous aurez pris. De fait, il y a certains trucs que vous aurez osé faire et que jamais je n'aurais pensé réaliser et certains autres que j'ai fait et qui vous seront impossibles à accomplir. Mais, pour l'intrigue principale, les solutions aux problèmes resteront les mêmes. Et puis, vu le nombre de morts que vous laisserez derrière vous durant la partie, je souhaite à cette Terre, une année 99 pleine de paix et de bonheur... La conscience est sauve.

ARROYO

Le village où vous vous trouvez est un tutorial à lui tout seul. À vous de savoir en tirer parti. Vous devez, en tout début de jeu, subir une petite épreuve. Vous vous retrouvez donc dans le temple du village que vous n'avez qu'à traverser. Sachez que, durant cette épreuve, vous n'aurez pas de Pip-Boy et donc pas la possibilité de vous reposer, pour revenir à votre maximum de points de vie. Dans les couloirs, vous trouverez des coffres et des potiches. Fouillez-les systématiquement, afin de trouver des herbes de soin ainsi que des antidotes. La majeure partie des créatures qui vous attaqueront seront des fourmis géantes et des petits scorpions de tout juste un mètre de long. Arrivé devant une porte que vous ne parviendrez pas à ouvrir, fouillez dans les potiches aux alentours pour trouver un pain de plastic. Réglez le détonateur sur une minute trente : en effet, les retardateurs sont, en général, tellement vieux, qu'ils font exploser la charge prématurément. Posez la charge devant la porte et écartez-vous vivement : à ce stade du jeu, la moindre explosion vous tuera immédiatement. Quand l'accès est ouvert, allez parler au type qui est au fond du couloir, retournez poser vos armes et effets personnels dans le coffre qui est juste avant et allez vous fritter aux poings avec le gars. Mais, si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez toujours essayer de faire une tentative de vol, pour lui prendre la clef de la porte. Dès que le combat tourne à votre avantage, le gardien s'en va en courant. Surtout laissez-le fuir car, si vous le tuez, c'est tout le village qui vous tombera dessus et vous aurez alors le droit de tout recommencer. Quand la voie est libre, ouvrez la porte et allez prendre la sainte relique de l'abri 13. Super, vous venez de gagner un pyjama bleu avec un Pip-Boy.



Une fois à l'extérieur, allez parler à l'ancien pour qu'il vous informe de la nature de votre mission et qu'il vous donne une gourde et de l'argent de poche. Demandez-lui des renseignements à propos de Vic, le marchand disparu, ainsi que la route de Klamath.

Sortez dans la cour du village et allez vers le puits. Parlez au type qui se tient à côté et réparez la poulie du puits. Ça vous fera du rab en expérience. Allez vers la statue et parlez au guerrier qui se trouve à côté. Ils vous apprendra de nouvelles techniques de combat au corps à



corps. Enfin, allez vers la tente qui se trouve à gauche de la statue, pour y apprendre des techniques de combat à l'arme de mêlée. Cela va vous être utile.

Allez au nord du village et entrez dans la tente qui se trouve non loin des jardins. Parlez à votre chaman local et acceptez sa mission. Il ne vous restera plus qu'à sortir, pour affronter les grosses plantes qui squattent sauvagement les plantations de cannabis et d'eucalyptus de la communauté. Revenez voir le chaman quand vous les aurez arrachées et prenez-lui des herbes de soin et de l'argent qui se trouvent dans le coffre qui est dans la tente.

De retour à l'extérieur, allez voir votre cousin qui est au nord d'un petit bosquet. Il se plaindra de la disparition de son chien. Allez au nord-ouest du village pour changer de zone et, une fois arrivé, prenez garde de ne pas attirer l'attention des Geckos qui traînent dans le coin. Vous devrez suivre le petit sentier rocailleux, pour pouvoir rejoindre le chien. Prenez aussi bien garde de ne pas mettre un pied dans les flaques vertes : c'est un coup à fondre. Une fois que vous aurez rejoint le chien, " parlez-lui " et revenez vers le village. Il ne vous restera plus qu'à descendre vers le sud du village.

Si vous avez un haut score en chance et/ou en perception, il se peut que vous aperceviez un guerrier en train d'affûter une lance. Parlez-lui et il vous enverra auprès de votre tante pour que vous puissiez vous procurer la pierre à affûter dont vous vous servirez pour rendre votre lance plus dangereuse. Notez que si vous quittez le village sans avoir tenté cette action, vous ne pourrez pas la faire plus tard.

Franchissez le pont et rendez-vous à Klamath.

KLAMATH

Dès que vous êtes arrivé, cherchez la maison de Vic qui se trouve au nord de la ville (c'est marqué " Vic " sur l'une des façades). Fouillez-la, pour prendre une radio QU'EN AUCUN CAS VOUS NE DEVREZ VENDRE. Vous trouverez aussi un fusil à un coups, des munitions et des bottes en caoutchouc. Vous pourrez profiter de votre excursion pour fouiller toutes les maisons, occupées ou non, afin de refaire votre inventaire.

Sortez dans la ville et renseignez-vous, autour de vous, pour savoir où se trouve Vic. Vous apprendrez vite qu'il est captif à La Fosse et, par la même occasion, comment vous y rendre. Commencez par aller dans la maison de Miss Buckner et parlez-lui pour en apprendre un minimum à propos de la disparition d'un trappeur connu sous le sobriquet de " Souriant " (Smiley, en anglais). Elle vous localisera les Cavernes Toxiques sur votre carte, dernier endroit où est parti Souriant. Inutile d'y aller pour le moment, vous avez mieux à faire. Vous pouvez aller parler à Sulik, le guerrier nomade qui se tient dans le coin de la pièce. C'est une bonne source de renseignements et, si vous possédez 350 dollars, vous pourrez le racheter à sa propriétaire ; miss Buckner. Avant d'être un esclave, c'était un bon combattant et il pourra vous être utile, pour vous soutenir jusqu'au niveau 4 ou 5. De plus, vous pourrez vous en servir comme mulet, pour lui faire porter des charges. Allez voir le type qui se tient près de la table en bas à gauche. C'est Whisky Bob. Il vous demandera d'aller réparer son alambic moyennant menue monnaie. Sortez et allez vers la zone qui est juste au sud de là où vous êtes. Vous arriverez près d'une baraque entourée de Geckos dorés. Si vous vous sentez assez faible, évitez le combat autant que faire se peut. Allez dans la maison, prenez du bois qui traîne sur le sol et servez-vous en sur l'alambic pour le faire fonctionner. Revenez voir Whisky Bob, pour toucher votre oseille, et cassez-vous. Vous pourrez aussi aller dans la pièce voisine, pour y prendre du fric, des peaux et des Stimpacks. À vous d'être discret.

En ville, vous trouverez un autre bar : le " Golden



Gecko ". Il peut arriver que le taulier vous demande la localisation de l'alambic de Bob. Aussi, si vous ne l'avez pas encore réparé, abstenez-vous de lui répondre sans quoi l'alambic sera bousiller et vous ne pourrez pas obtenir oseille et points d'expérience. Dans le bar, vous parlez au type à moitié ivre qui se fout de votre gueule, en vous parlant d'art de la magie. Si vous tenez bien la conversation, vous pourrez en apprendre d'avantage sur l'art du combat à mains nues et à l'arme de contact. Dans la remise qui est derrière la pièce principale, vous trouverez une portrait d'Elvis et des peaux de Geckos dorés.

Sortez et allez vers la zone ouest de Klamath. Là, entrez dans le grand bâtiment par sa porte de côté, sur la façade ouest, et allez parler au type qui est seul dans la chambre. Il vous demandera de le débarrasser d'un problème de rats. Demandez-lui les clefs et entrez par la porte qui mène à l'arrière de l'édifice. Vous pourrez aussi trouver ces clefs dans la gueule d'un chien errant. Pour ce faire, vous devrez lui parler ainsi que lui donner de la nourriture. Ça revient au même que de demander les clefs au type et ça rapporte de l'expérience. Allez donc dans toute la partie inhabitée de la ville. C'est plein de rats de toutes les tailles.

Vous trouverez un accès à des caves souterraines menant droit vers le dieux des rats. Tuez-les, lui et tous les rats, et vous aurez résolu le principal problème de la ville. Sachez qu'il y a, entre autres, un cadavre dans les caves de Klamath, avec, dans ses poches, un 10 mm... Ça pourra vous être utile, mais prenez garde de ne pas gâcher les munitions.

Tout au bout du réseau des caves, vous trouverez un accès à une sorte de hangar. Sortez de celui-ci par la porte sud et allez explorer l'épave de voiture qui est dehors. Vous trouverez une pièce moteur dont vous pourrez vous servir ultérieurement, pour obtenir une caisse.



Revenez vers le bar de Miss Buckner et, de là, allez vers la zone qui se trouve au nord-ouest. Vous devrez combattre un robot " Mister Handy ", déjà rencontré dans le premier Fallout. Quand le combat est terminé, allez voir de près les débris de l'hélicoptère écrasé. Si vous ne trouvez rien sur la dépouille brûlée de l'homme, en revanche, vous trouverez une carte d'accès jaune sur le cadavre encore habillé de son armure.

Retournez dans le Bar du " Golden Gecko ", pour parler avec le simple d'esprit nommé Torr. Il vous demandera un coup de main, pour défendre son bétail contre les attaques de Rads Scorpions. Sur place, s'il y en a deux qui viennent vous agresser, vous avez de la chance. Aussi, allez les chercher au sud de votre position.

Il ne vous restera alors plus qu'à vous rendre dans les caves toxiques, pour aller chercher Souriant. Si vous êtes accompagné de Sulik, n'oubliez pas de lui donner une paire de bottes. Quand vous arrivez dans la grotte, vous allez passer votre temps à être agressé par des Geckos. Vous trouverez, entre autres, un petit local technique derrière une mare de toxine. Dedans, vous pourrez prendre soin et une nouvelle paire de bottes. Allez au fond du tunnel pour descendre à l'échelle et, une fois en bas, tuer tout ce qui ressemble à un reptile. Notez que vous ne pourrez pas marcher à répétition sur les flaques de toxine, puisqu'au bout d'un certain temps, vos bottes vont fondre. De plus, vos chers amis reptiliens vous irradieront à outrance, lorsque chacune de leurs attaques touchera. Inutile donc de chercher les noises. Dégagez le passage, cherchez Souriant dans la pièce qui est tout au fond et repartez. Vous pourrez quand même essayer de réparer le générateur qui est au fond, pour vous faire de l'expérience. Notez que si vous tenez absolument à entrer dans les caves des cavernes toxiques, vous pouvez aller directement à New Reno pour vous y procurer un crocheteur électronique.

Revenez à Klamath et allez dans le bar de Miss Buckner. Vous pourrez lui parler, pour avoir une récompense, et, de fait, vous obtiendrez aussi la délivrance de Sulik à titre gratuit. Souriant sera sur place. Aussi, parlez-lui pour qu'il vous apprenne à dépecer les Geckos que vous tuerez à l'avenir. Ça vous fera pas mal de thunes, au bout du compte.



LA FOSSE

C'est tellement plein de Junkys que ça en devient drôle. Commencez par entrer dans le bar d'Élizabeth (Babeth), le Becky. Celui-ci fait aussi casino. Parlez-lui pour avoir du taff. Vous devrez, en premier lieu, lui retrouver un type dénommé Fred. Peu après votre discussion, sortez et allez vous rendre dans l'angle du bar, là où vient à peine d'arriver un cave : Fred. Causez-lui, menacez-le et ramenez la thune à Babeth. Redemandez-lui du boulot et, cette fois, elle vous enverra récupérer un bouquin à l'eau de rose. Allez dans la partie est de la ville et parlez au type qui est debout devant le resto de Mom. Demandez-lui le livre, puis cherchez-le dans la partie est de la Fosse. Il n'y a pas d'endroit particulier où le trouver, il sera placé de manière aléatoire. Ramenez le bouquin " la lavande " et empochez votre pognon.

Retournez vers le resto de Mom et parlez-lui. Acceptez sa nourriture, c'est sans risque, et, par la même occasion, le petit service qu'elle vous demande. Vous n'aurez qu'à apporter le repas à Smitty, le garagiste qui se trouve tout à l'ouest de la Fosse. Quand vous lui aurez donné son casse-dalle, présentez-lui la pièce de voiture que vous avez trouvée à Klamath, pour avoir de plus amples renseignements sur ce que vous devez rapporter afin d'obtenir une voiture en état de marche. Quand vous en aurez fini, allez voir Lara, le chef de gang qui est dans l'un des deux bâtiments, en face de la casse de Smitty. Parlez à Lara pour avoir du travail et acceptez d'aller jeter un coup d'œil à l'église. Sauvegardez un petit coup et parlez à l'un des deux gardes qui se trouve à l'extérieur. Dites-lui que vous êtes là pour vérifier si toute la marchandise est bien présente. Insistez lourdement jusqu'à ce qu'il vous laisse entrer et allez vérifier le contenu des caissons. Revenez voir Lara et allez voir Metzger, chef de la guilde des esclavagistes à l'est de la ville. Parlez-lui de Lara et allez la revoir pour lui confirmer le feu vert de Metzger. Retournez, sous les recommandations de Lara, vers l'église pour savoir quel sera le moment le plus opportun pour mener une attaque. Parlez au garde de gauche et apprenez de vive voix qu'il fera une fiesta pas croyable le soir même. Rapportez tout ça à Lara et allez exécuter l'assaut avec le gang. Quand ce sera fini, empochez votre fric et sortez pour jeter un petit coup d'œil dans les placards de l'ancien repaire du gang.

Vous remarquerez un groupe de 3 personnes, dans la zone ouest, qui se tient devant le passage de zone. Le type aux cheveux longs se nomme Joey et en connaît un rayon sur la Fosse. Aussi, n'hésitez pas à le questionner pour savoir où se trouve New Reno ou pour avoir toute autre information. Cependant, ne lui parlez pas trop, il arrive qu'il disparaisse et, en ce qui me concerne, il m'est toujours impossible de savoir si c'est un bug ou pas.

Dirigez-vous vers le bâtiment, dans le quartier ouest qui est juste à côté du repaire de la confrérie de l'acier. Attendez jusqu'à minuit et allez parler au fantôme qui vient d'apparaître.







Courez voir Mom, dans son resto, et questionnez-la à propos de la maison hantée. Avant de partir, parlez avec la jeune fille qui se tient non loin du bar. Elle se mettra à vous parler de son chat. Écoutez son histoire intégralement, si vous voulez de l'expérience. Puis allez voir le poivrot qui se trouve au fond de la salle et parlez-lui, SANS JAMAIS LUI OFFRIR LE MOINDRE COUP À BOIRE. Il faut qu'il vous affranchisse à propos des esprits qui l'ont chassé de sa ferme.

Sortez et allez réclamer le médaillon à Joey. Pour éviter toute rixe, négociez l'achat de son collier. Quand vous l'aurez récupéré, allez voir le fantôme et donnez-le-lui. Vous aurez la possibilité de récupérer les restes de la malheureuse, pour les enterrer décemment. Vous trouverez sa tombe (" Anna ") dans le cimetière qui est à flanc d'église.

À propos de la confrérie de l'acier qui est sur place, elle n'est là que pour faire perdre votre temps.

Allez jeter un œil dans la guilde des esclavagistes et demandez à Metzger l'autorisation de voir Vic. Parlez au garde qui est devant la porte et demandez-lui de l'ouvrir. Sur place, vous trouverez Vic. Parlez-lui de sa captivité et donnez-lui la radio que vous avez trouvée à Klamath. Puis retournez parler de Vic à Metzger. La remise en liberté de Vic vous coûtera 1 000 dollars. Cependant, si vous avez choisi une femme, vous pourrez avoir une remise de 50 % si vous rassasiez l'appétit sexuel de Metzger. Une fois Vic libre, vous pouvez le prendre dans votre équipe. Si vous profitez de cette escapade pour devenir membre de la guilde des esclavagistes, on vous tatouera la gueule, on vous reconnaîtra de loin et vous vous fermerez un grand nombre d'opportunités dans le jeu. De plus, Sulik se retournera contre vous.

À l'ouest de la guilde, vous trouverez un bar. Entrez et discutez avec le proprio à propos du prix des consommations de Babeth. Il vous demandera d'aller faire une petite enquête. Sur place, tapez la discute avec une jeune femme, pour connaître son histoire et aussi un peu la vôtre. Le fait de savoir que vos ancêtres respectifs avaient des choses en commun vous filera de l'expérience. Vous remarquerez, derrière le bar de Babeth, qu'un garde se poste devant une porte. Dès qu'il part taper la drague avec la jeune fille qui se tient derrière la table de jeu,



allez crocheter la serrure et descendez les escaliers. Vous découvrirez alors l'alambic de Babeth. Remontez et retournez vers le bar concurrent. Parlez au proprio de votre découverte et acceptez de saboter le dispositif. Retournez chez Babeth et servez-vous de votre multi-tool sur l'alambic (dans le pire des cas, faites une réparation dessus). Remontez voir votre client et dites-lui que vous avez bousillé l'alambic, MAIS que Babeth risque d'en fabriquer un autre. Puis persuadez-le de faire affaire avec Babeth.

Pour finir, vous aurez l'opportunité de fouiller toutes les tombes du cimetière, avant de quitter la ville.

Mettez le cap sur la Cité de l'Abri.

MODOC

Durant votre trajet, vous rencontrerez une zone inexplorée. Entrez et découvrez la ville de Modoc, petite exploitation fermière sur le déclin, victime de la sécheresse. Commencez par aller voir de près le boucher local. Il vous demandera de le débarrasser des nombreux chiens sauvages qui attaquent fréquemment son troupeau de Brahmines. L'affaire sera payée 1 000 dollars, mais il vous faudra faire preuve d'un minimum de cervelle. En effet, c'est toute une meute qui passera à l'attaque. De fait, en visant d'un peu trop loin, vous risquez de toucher l'une des nombreuses bêtes du troupeau qui se retourneront alors toutes contre vous.

Quand vous reviendrez en ville, vous pourrez soigner la fracture du Brahmin qui se tient allongé au milieu de 3 baraques. Vous devrez vous servir de vos compétences en médecine, pour réduire la fracture. Une fois guérie, la bête vous suivra un court moment pendant lequel vous aurez l'opportunité de la vendre à l'abattoir. Allez vers l'auberge qui se trouve au nord de la ville. Allez dans la chambre qui est tout au fond du bâtiment et parlez avec le vieux sénile qui s'y trouve. Il se plaindra du vol de sa montre en or. Allez parler avec son ami Farrel, dans la maison située au sud de l'auberge. Remontez vers l'auberge et entrez dans le petit bâtiment qui est derrière le restaurant.

Ouvrez l'accès aux caves et descendez. Vous serez dans une salle dont l'atmosphère est saturée de méthane : ne pas fumer ! Déposez une charge explosive au pied des rochers qui encombrent le passage au nord et sortez rapidement. Si vous ne possédez pas d'explosifs, vous pourrez vous en procurer dans la boutique qui est à l'entrée de la ville. Après l'explosion, redescendez dans le puits et empruntez le passage maintenant libéré. Là, vous êtes attaqué par un rat géant. Une seule balle logée dans l'œil aura raison de lui. Fouillez dans les ossements qui sont sur sa couche et prenez la montre. Remontez à l'auberge et donnez la montre à Kornelius. S'il vous traite de voleur, ne vous en formalisez pas, ce pauvre cave n'a plus toute sa tête.

La baraque entourée de grillage renferme un Griffemort particulièrement carnassier. Pour le démolir, il vous faudra ouvrir la grille, tuer les 4 chiens et dynamiter l'entrée. Si vous entamez le combat, tout le village vous tombera dessus, alors que vous avez encore des choses à y faire. Si vous voulez dessouder le monstre, c'est la dernière chose que vous vous permettrez dans tout le jeu.

Allez voir Farrel et acceptez sa mission de nettoyage de potager. C'est infesté de rats et de rats-taupes. Cependant, comme ils sont bien planqués derrière les plantations, il vous sera parfois difficile de les shooter de loin. Aussi, vous aurez à entrer au contact. Allez jeter un coup d'œil dans la baraque du tanneur. Il vous parlera de la disparition de son fils Jonny. Parlez au chien qui se trouve dans la baraque et suivez-le jusqu'au puits qui se trouve dehors. Dégagez les planches qui obstruent l'entrée, fixez une corde sur le rebord (achetez en une au magasin, à l'entrée du village, si vous n'en avez pas) et descendez. Ramassez tout le pognon qui traîne dans le fond et le fusil qui est dans le passage vers l'éboulis. Remontez et allez discuter du JECK avec le propriétaire du magasin. Il vous donnera une mission d'investigation dans une ferme désaffectée. En examinant les corps, vous vous apercevrez que ce ne sont que des mannequins recouverts de tripes de Brahmines. Si vous arrivez dans la nuit, vous verrez quelques goules phosphorescentes qui traînent dans le



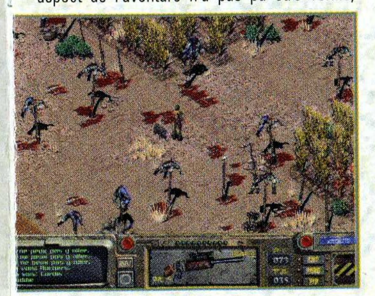


champs, question de faire croire aux fantômes. Il y aura aussi une panoplie de gardiens, armés de fusils d'assaut. Alors ne faites pas le mariole et poussez plus loin vos investigations. Entrez dans la baraque et marchez sur le tapis qui est au milieu de la pièce : vous tomberez d'un étage. En dessous, soyez coopératif avec le comité d'accueil et laissez les deux gardes vous amener vers le chef de l'organisation locale : Vegeir. Parlez avec lui et n'hésitez pas à lui poser des questions à propos de l'existence de son organisation. Acceptez de coopérer et partez, dans un premier temps, donner le message au magasinier. Dites-lui que les cadavres sont des faux et incitez-le à participer à un échange commercial avec Vegeir. Puis retournez à la Fosse pour y chercher Karl, le poivrot, qui est au fond de la cantine de Mom (vous ne disposerez que d'un mois pour le retrouver). Retournez voir Vegeir et allez, toujours en compagnie du chien de Jonny, vers la zone nord du repaire souterrain. Là, le chien reconnaîtra son petit maître et vous pourrez lui parler, pour le convaincre de rentrer chez ses parents.

LA CITÉ DE L'ABRI

Commencez par trouver le vendeur de Brahmine, pour connaître un maximum de choses sur les environs. Le vendeur en question en connaît un rayon et il vous donnera les emplacements de pas mal de villes sur la carte de votre Pip-Boy.

Allez parler au gamin qui est en train de chialer à côté d'une tente et prenez-lui sa poupée planquée derrière le bar. Rapportez-la lui et il vous donnera l'emplacement où est enterrée une clef plate. Gardez-la précieusement (cependant, cet aspect de l'aventure n'a pas pu être vérifié, faute de patch européen pour Fallout 2, tout ce qui ressemble à un enfant est étrangement absent dans le jeu. Aussi, il y a d'autres moyens de trouver une clef plate).







Dans une tente, vous verrez un type complètement raide en train d'agoniser allongé sur le sol. Faites un examen médical du malheureux et, quand vous aurez conclu à une irradiation, injectez-lui une dose de rad away.

À l'intérieur d'une autre tente, vous trouverez une femme qui a la tête des mauvais jours. Son mari ayant été embarqué de force dans le centre de répartition des domestiques (Service Allocation Center), elle déprime sévère depuis un moment. Promettez-lui de vous en occuper. Le mari s'appelle Joshua et le bâtiment est situé dans la cité elle-même.

Il y a un couple installé dans une tente à côté d'une petite plantation. Parlez avec eux et allez leur acheter la charrue qui est en vente dans la boutique (avec un " Smiley " jaune dessus). Elle vous coûtera 800 dollars mais, pour vous récompenser, le couple vous offrira un Desert Eagle, que vous pourrez revendre 800 dollars. Non, ça ne revient pas au même, puisque vous aurez pris des points d'expérience, dans la manip.

Allez dans la clinique voisine et offrez de réparer l'auto-doc qui est dans la pièce voisine. Non seulement ce sera bon pour vous mais, en plus, vous aurez l'occasion d'améliorer vos caractéristiques grâce à ce dispositif. Si ce dernier n'est pas réparé lors de votre opération, vous aurez de très grandes chances de mourir.

Allez au nord, devant la porte de la cité. S'il est

entre 8 heures et 18 heures, vous aurez la possibilité de faire la demande d'un passe journalier. Ça coûte 500 dollars. Pour expliquer votre présence, vous pourrez dire que vous venez faire du négoce de peaux de Gecko, si vous en avez en votre possession. Vous pouvez aussi bluffer, en prétextant que vous désirez voir le premier citoyen Lynette, séance tenante. Dans les horaires de fermeture du bureau, vous pouvez fracturer le placard pour y prendre le passe journalier, gratuitement. Néanmoins, évitez de foirer votre coup, sans quoi vous vous retrouverez expulsé. La dernière solution est de prendre un papier de citoyenneté falsifié. George Moutsiakis, le secrétaire, vous en vendra un pour 200 dollars. Quand vous pourrez entrer, trouvez dans la zone sud une étagère pour y stocker tout ce qui ressemble à des stupéfiants, alcool et médicaments. Quand vous voudrez revenir dans la cité, vous pourrez les reprendre. Cependant, à votre première entrée, les gardes ne vous laisseront pas passer avec toute votre pharmacie.

Allez dans le centre de maintenance et parlez à Val. Cette dernière est à la recherche d'un outil (multi-tool) et d'une clef plate. Vous donnerez les outils ensemble car il est impossible de les donner séparément. Si vous n'avez pas pu trouver la clef plate, et ce à cause du bug de la version française, vous pourrez vous en procurer une en déverrouillant des portes de l'abri de la cité. L'outil sera planqué dans un placard. Pour ouvrir les portes automatiques, vous aurez besoin d'un crocheteur électronique que vous ne trouverez qu'à New Reno (et il n'y en a qu'un seul, à ma connaissance). Parlez à Val, quand vous lui aurez donné les outils, et partez.

Allez au service d'allocation des domestiques et parlez avec l'officier Barkus. Si vous avez de la tchache, vous pouvez le bluffer en affirmant que Joshua a une maladie contagieuse. Si vous ratez votre coup, vous pouvez toujours monnayer la libération de Joshua pour 750 dollars (je n'ai pas essayé à moins).

Allez dans le centre correctionnel et parlez avec l'officier de garde pour qu'il vous donne une mission de reconnaissance autour de Gecko (le village). Vous devrez couvrir tous les carrés qui entourent le village.

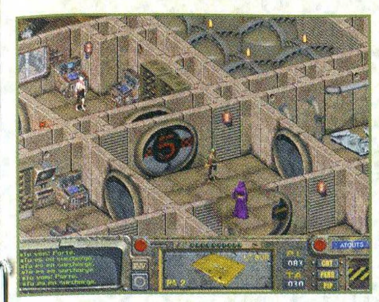
Allez parler au type qui est dans le centre d'information. À force de causer avec lui, il vous filera quelques bouquins gratos, c'est toujours ça de pris pour vos compétences.

Allez au conseil et parlez à la Première Citoyenne Lynette. Puis allez parler à Mac Clure, dans la pièce ouest du conseil. Acceptez de résoudre le problème de la radioactivité qui contamine la nappe phréatique.

Si vous êtes un minimum intelligent et avez pas mal de compétences scientifiques, vous pouvez toujours passer un examen d'admission à la citoyenneté. Vous passerez cette épreuve dans le bureau de Jeremy qui se trouve en face du bureau du Premier Citoyen Lynette.

Une fois obtenu votre citoyenneté, vous aurez libre accès à l'abri. Dedans, allez voir le docteur Troy et parlez un moment avec lui, pour qu'il vous donne la mission de lui procurer du Jet. Si vous en avez déjà sur vous, ne lui donnez rien





tant qu'il ne vous a pas proposé 1 000 dollars cash. C'est à partir de l'échantillon que vous lui donnerez que le seul antidote du jeu sera produit. Vous pouvez discuter encore avec lui sur des sujets médicaux, pour augmenter votre compétence en médecine. Allez consulter l'ordinateur du fond de la salle de soin, en vous servant de votre compétence scientifique. Si vous avez un bon score en médecine, vous pourrez en apprendre d'avantage à propos des effets de la radioactivité sur le corps humain. Parlez ensuite avec son assistante et demandez-lui pour quelle raison elle s'ennuie tant. Parlez-lui des effets des radiations sur le corps humain (stérilité et tout le reste), obligez-la à avoir une discussion avec le docteur Troy. Enfin, reparlez à l'assistante pour la convaincre de se casser loin de la Cité de l'Abri.

Descendez dans les niveaux inférieurs pour chercher dans les différentes salles les quelques munitions, livres et outils qui s'y trouvent. Certaines portes sont bloquées, tandis que d'autres sont verrouillées. Pour les premières, il vous faudra un score minimum de 9 en force pour les ouvrir, tandis que les deuxièmes ne s'ouvriront qu'avec un crocheteur électronique. C'est au troisième niveau que vous trouverez l'ordinateur de la cité. Vous pourrez vous brancher dessus, pour avoir de plus amples renseignements à propos du Jeck et de l'abri 13.

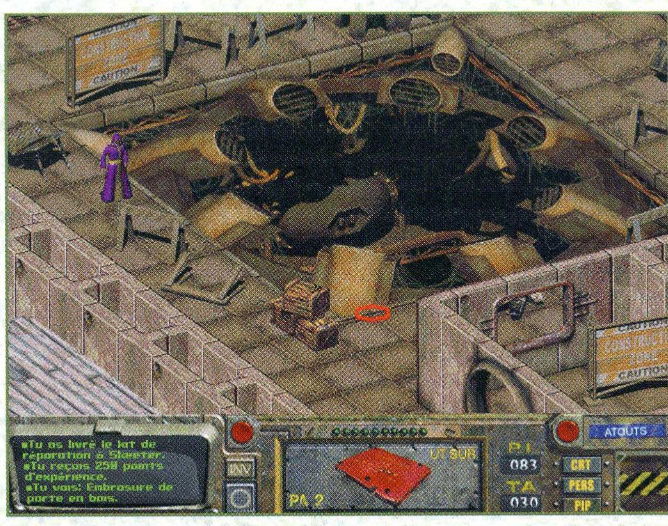
Avant de vous mettre en route vers l'extérieur, arrêtez-vous pour parler au citoyen Thomas Moore, fauteur de trouble public. Soyez d'accord avec lui sur toute la ligne et, quand vous aurez terminé de l'encourager, prenez la mallette qu'il vous donne et acceptez ainsi la mission de la rapporter auprès de Bishop, un ponte de New Reno.

Partez et, avant de vous rendre à Gecko, allez parler à Joshua qui est retourné auprès de sa femme.

GECKO

Commencez par aller parler à Harold, la goule avec une branche d'arbre incrustée dans la boîte crânienne. Il se trouve dans le bureau de la direction (manager office). Interrogez-le sur l'état de la centrale nucléaire et sur la pièce qui lui manque pour stopper la fuite d'eau radioactive. Vous pouvez aussi parler à la deuxième goule qui est sur place Il s'agit de Lenny, le médecin du coin. Vous pouvez le convaincre de partir avec vous et, bien qu'il soit une buse en combat, il pourra vous administrer les premiers soins si le besoin s'en fait sentir. Cependant, vous aurez à revenir à la Cité de l'abri et, si vous ne voulez pas d'ennuis, il faudra que Lenny reste un moment à Gecko.

Allez dans le nord de la ville et trouvez Gordon, une goule qui est dans une baraque tout en haut. Parlez-lui et acceptez de lui trouver une super caisse de supers outils. Sortez de sa maison et allez à l'est. Dans une autre baraque se trouve une autre goule habitée par " l'avidité ".





Discutez avec elle de ses grands projets et acceptez de réparer la centrale nucléaire, en coopération avec la Cité de l'Abri. Il vous donnera un disc plein de données économiques. Sortez et allez voir le marchand, un peu plus au sud. Il vous demandera de retrouver Woody, une goule partie en voyage touristique à la Fosse. Il s'agit, en fait, de la momie qui se trouve dans le cercueil mis en évidence dans la baraque en ruine à côté du repaire de la Confrérie de l'Acier, à la Fosse. Vous n'aurez qu'à payer l'affreux 25 dollars pour qu'il ouvre le cercueil et qu'il laisse Woody sortir.

Retournez dans la Cité de l'Abri et allez voir Mac Clure, au conseil. Parlez-lui et dites-lui qu'il serait dans l'intérêt de la Cité de réparer la centrale nucléaire de Gecko. Montrez-lui le disc économique pour conclure et sortez.

Ne parlez en aucun cas de cette affaire à Lynette, sans quoi, vous aurez de gros problèmes.

Avant de chercher la pièce de rechange de la centrale, au bureau de l'équipement, arrêtez-



vous une première fois voir Val, pour qu'elle vous donne une super caisse de supers outils et allez voir le Capitaine Stark, au centre de correction, pour lui faire votre rapport sur les environs de Gecko. Si vous acceptez sa seconde mission, vous devrez faire de la reconnaissance jusqu'à la Nouvelle République Californienne. Cela dit, rien ne presse.

Retournez à Gecko et allez échanger votre super caisse de supers outils, à Gordon, contre un système d'injection pour votre future voiture. Puis fouillez dans l'armoire qui est chez lui, pour y prendre un passe jaune.

Entrez dans la centrale et parlez au type qui est à l'accueil, pour avoir un maximum de renseignements à propos de la centrale. Vous devrez trouver le passe rouge rangé sur une étagère, dans une chambre donnant sur le quartier sud-est de la centrale. Allez voir Festus. C'est la goule qui est complètement à l'est de la centrale. Parlez-lui et flattez-la. Mais flattez-la comme vous n'avez jamais flatté qui que ce soit sur cette planète : soyez obséquieux ! Puis dites-lui qu'il n'y a que lui et lui seul qui soit capable de réparer la centrale. De cette manière, il fera lui-même la réparation. Parlez-lui encore pour qu'il vous donne un holodisc qui vous servira à pirater des données dans l'ordinateur de la Cité de l'Abri, afin d'optimiser le fonctionnement de la centrale.

Retournez à la Cité de l'Abri et parlez avec Mac Clure. Dites-lui que tout est ok et allez pirater les données dans l'ordinateur du troisième niveau de l'Abri.

Revenez à Gecko et téléchargez les données dans l'ordinateur de la centrale, en vous servant de l'holodisc sur le terminal.

En entrant le code dans le bon ordre, vous pourrez réinitialiser la procédure d'entretien de la station. Entrez pour cela d'abord le 2ème code, puis le 3ème et enfin le 1er. Vous pourrez aussi avoir accès à la liste des bases Poseïdon et, ainsi, les localiser. Pour ce faire, entrez le 3ème code, de la 2ème liste, en premier, puis le 1er et enfin le 2ème. L'embêtant, c'est que vous risquez d'être repéré.

Notez que, au nord de Gecko, vous trouverez un accès souterrain vous amenant devant un gros rat. Si vous n'avez discuté avec personne, jusqu'à maintenant, à propos de la centrale, c'est lui qui vous en parlera et qui vous donnera la mission de faire la réparation.

Vous en avez terminé avec le village Gecko. Cependant, vous pouvez retourner une dernière fois à la Fosse, histoire de supprimer Metzger et sa guilde d'esclavagistes. Une fois tout le monde mort, vous pourrez libérer les esclaves. Enfin, toujours à la Fosse, vous pourrez montrer à Smitty, le garagiste, le système d'injection qu'on vous a donné. Il réparera la voiture et vous pourrez l'acheter pour 2 000 dollars.

En route vers Redding !



REDDING

Vous pouvez commencer par demander du travail au shérif. Votre première mission sera d'aller chercher le loyer en retard de la veuve du coin. Le montant s'élève à 120 dollars et elle ne les aura pas. Aussi, allez voir le maire qui se trouve dans le casino, de l'autre côté de la rue, et offrez de payer à la place de la veuve. Revenez voir le Shérif, et acceptez la deuxième mission : mettez fin à un début de rixe au Malamute bar.

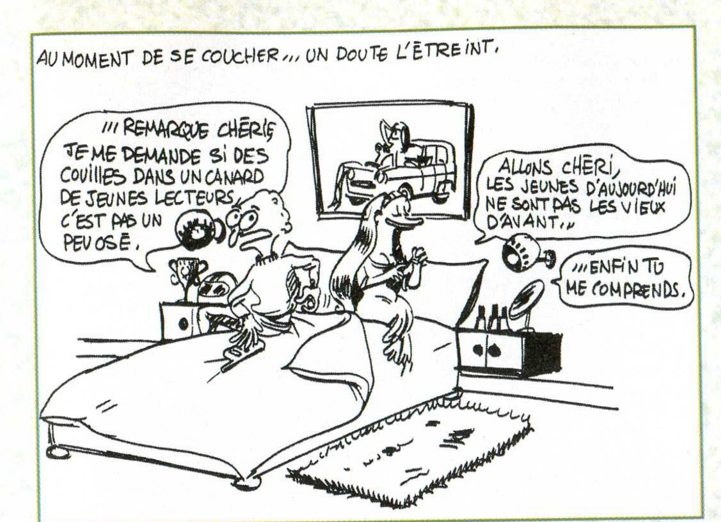
Le bar se trouve à l'ouest du casino. Parlez à la jeune fille avec fermeté. N'hésitez pas à la menacer de sortir les flingues, mais faites en sorte qu'ils ne servent pas. Vous aurez la possibilité de mettre un autre mineur en taule en même temps qu'elle, mais ça ne serait pas bon pour votre image de marque.

Parlez de nouveau avec le shérif et enquêtez sur le type qui a défiguré une pute au cutter, dans le Malamute bar. Inutile de questionner qui que ce soit, personne ne vous en parlera. Montez au nord et entrez dans les locaux de la mine Morningstar. Vous trouverez un type, vers la gauche du bâtiment, qui passera aux aveux. Soyez le plus diplomate possible, mais restez sur votre décision de l'amener en taule.

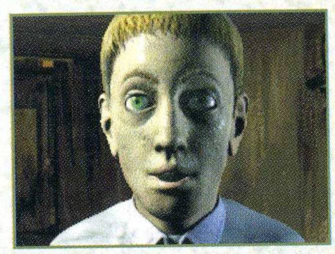
Ne parlez pas, pour le moment, au shérif. Sortez et allez vers le secteur ouest de la ville. Vous serez agressé par pas mal de rats. En plus, vous allez remarquer qu'ils sont particulièrement costauds. Quand vous en aurez terminé, remontez vers les exploitations minières et demandez s'il n'y a pas de travail pour vous. Acceptez la mission de retrouver la puce de l'excavatrice (dans n'importe quelle compagnie, le prix ne changeant pas), puis descendez voir le maire, dans son casino, et acceptez de lui acheter la concession de la mine de Wannamingo pour 1 000 dollars. Si vous n'avez pas assez de cash, vous pouvez vendre votre surplus de matériel au type qui se tient derrière la petite fenêtre qui donne sur la salle de jeux. C'est lui qui aura le plus d'argent sur lui, dans toute la ville.

Vous pourrez descendre dans le réseau de mine par plusieurs accès. Il y en a un dans le couloir qui est devant les chambres du Malamute bar, un dans le puits asséché qui est dehors et enfin une tombe ouverte au nord de la ville vous y fera aussi descendre. Vous pouvez réparer l'ascenseur qui est dans l'ancienne exploitation minière de Wannamingo, mais cela vous mènera directement devant les " aliens " de la mine et risquera de vos mettre dans une position délicate.





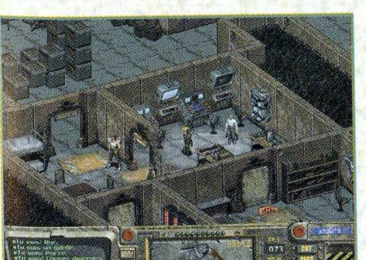




Descendez donc et nettoyez tout ce qui bouge. Vous noterez, à plusieurs endroits, des accès à l'extérieur qui passent par des pièces aménagées. La sortie aménagée à l'ouest vous emmènera vers les locaux désaffectés de la compagnie minière de Wannamingo, tandis que celle qui est vers l'est, vous mènera dans l'antichambre de la salle du coffre du casino. Si vous n'avez vraiment plus RIEN à faire à Redding, vous pourrez vous permettre de faire un casse qui vous rapportera 10.000 dollars. C'est risqué et ça vous oblige à tuer tout le monde dans la ville, supprimant de ce fait les dernières quêtes de Redding, ainsi que la possibilité de faire des escortes de caravanes vers celle-ci.

Au premier sous-sol de la mine, vous ne trouverez que des rats et quelques rares " aliens ". Pour les tuer, vous pouvez viser les yeux, mais vous pouvez aussi les neutraliser complètement, en tirant un bon coup dans chacune de leurs tentacules. Chacune de ces saloperies possède entre 120 et 200 points de vie.

En revanche, le deuxième sous-sol sera infesté " d'aliens ". Pour parfaire le tableau, vous trouverez même une mère pondeuse. Si vous n'êtes pas bien armé et fourni en Stimpacks, revenez plus tard. Quand vous aurez supprimé tout le monde, n'oubliez pas de tirer un coup dans les œufs. Un message vous informera lorsque vous





aurez débarrassé la mine de ces saloperies. Fouillez alors les environs, pour trouver une excavatrice minière. Il ne vous restera plus qu'à prendre la puce qui est dessus.

Remontez et allez revendre votre concession au maire (2 500 dollars). Retournez voir le shérif. Votre dernière mission à son service consistera à liquider la terreur du coin : Frog Norton. Il se trouve dans le quartier ouest de la ville et a une tripotée d'hommes de main armés de fusils de chasse. Tout le quartier a été miné et le chef, lui, est armé d'un Heckler & Koch G11. Enjoy !

Quand vous en aurez terminé avec cette crapule, le shérif vous apprendra qu'il a oublié de vous dire que les 3 frères de Norton s'étaient jurés de vous retrouver. Préparez-vous donc à les rencontrer, durant le jeu.

Allez parler au docteur des problèmes liés au Jet à Redding et, si vous avez l'antidote avec vous, remettez-le lui. Vous pouvez aller vendre votre puce soit à Dan Mac Grew (qui soutient la politique des dealers de Jet de New Reno) soit à Marge La Barge (qui, elle, soutient un rapprochement politique avec la Nouvelle République Californienne). Dans les deux cas, vous n'en tirerez que 1 000 dollars.

La dernière chose que vous pouvez faire avant de partir est de réparer la jambe du shérif à grands coups de soins intensifs.

LES COLLINES BRISÉES

En arrivant, si vous voulez éviter les problèmes, rangez votre arme avant de demander le moindre renseignement au garde qui est posté au milieu de la rue. Allez vers l'est de la ville et

parlez à Marcus, le gros super mutant armé d'une gatling. Demandez-lui du travail et, pour commencer, enquêtez sur les disparitions des habitants.
Allez à l'est. Dans une des maisons dirigées vers le sud, vous trouverez une goule qui connaît de nombreux problèmes avec les mouches. Il faut que vous lui arrangiez son coup, pour qu'elle ait plus de clim. Retournez vers la zone ouest et entrez dans le bâtiment qui se trouve au nord-ouest. Parlez avec l'ingénieur qui est sur place et redirigez plus d'énergie vers la maison de l'autre emmouché. En récompense, vous recevrez des Buffout.
Allez dans le bar qui se trouve dans la partie sud-est de la zone ouest et parlez avec Francis, un autre super mutant. Usez de votre buffout et acceptez de le combattre au bras de fer. L'ennui, c'est que si vous ne totalisez pas 10 en force, vos chances de perdre sont énormes. Si vous gagnez, vous obtiendrez un poing de force.
Retournez dans la partie est. Vous trouverez, dans un champ, une plante qui cause. Discutez avec elle et acceptez de la déplacer vers une





meilleure terre (vous ne pourrez pas le faire, si vous n'avez pas de pelle). En échange, elle vous apprendra un coup aux échecs.
Trouvez la maison du savant (il y a un scorpion dedans) et acceptez de passer une batterie de tests. Commencez par les tests de perception, puis d'agilité. Terminez par le test d'intelligence. Le scorpion sera furieux de perdre et voudra vous attaquer. Libre à vous de le tuer ou de le semer en ville.
À l'extrémité est de la ville, vous verrez un type qui cherche sa femme. Allez dans les toilettes qui se trouvent au sud, virez la plaque d'égout et descendez dans les sous-sols. Il y a plein de fourmis à descendre. Dans une grotte située au nord-est du réseau, vous trouverez plein de cadavres. Fouillez les corps, pour trouver une lettre sur une jeune fille coupée en deux et remontez. Lisez la lettre, allez voir Francis et parlez-lui de la conspiration et des conspirateurs. Puis allez voir le mari de la femme disparue et apprenez-lui que sa moitié est elle-même réduite en deux moitiés.
Allez voir Marcus et parlez-lui des disparitions. Retournez dans le quartier est et, au nord de la zone, trouvez l'entrée de la mine. Allez parler à Zaius, le responsable de l'exploitation, et acceptez de lui réparer le système de conditionnement d'air de la mine. Il vous donnera alors l'adresse d'un type à New Reno qui pourra vous procurer la pièce manquante.



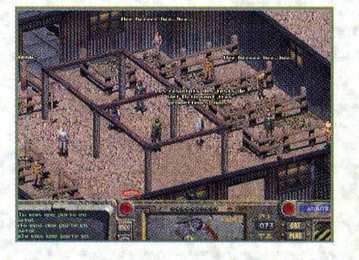
NEW RENO

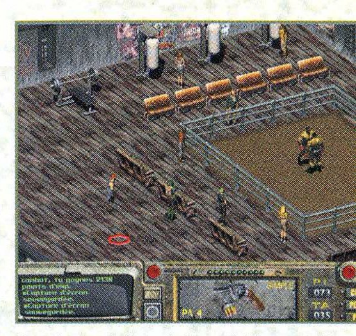
Bienvenue à Sin City ! Commencez par parler avec le type qui est en chemise rouge, pour avoir de plus amples renseignements sur la ville. Plus vous le payerez, plus vous aurez des renseignements fiables. Cela dit, vous pouvez aussi aller à l'église qui se trouve dans le secteur ouest (la devanture est incrustée de néons). Si vous avez de la bière, c'est le moment de vous en servir pour le prêtre. Il se mettra à vous





raconter toutes les confessions que lui ont faites les 4 " hauts " responsables des différentes familles mafieuses qui se partagent le pouvoir sur place.
Vous pouvez aller tirer un coup chez miss Kitty. Si vous lui montrez un exemplaire de la revue " Cat's Paw Magazine ", miss Kitty vous proposera de lui en rapporter 10 exemplaires, moyennant finance. Vous les trouverez à l'occasion et rien ne presse.
Vous pouvez commencer par joindre la famille Mordino. Vous la trouverez dans le bar le Desperado. Si vous jouez une femme, vos chances d'admission seront réduites. Allez parler au fils, qui s'amuse avec un couteau devant le bar, et demandez-lui si la famille n'a pas du travail pour vous. Montez à l'étage et parlez à Don Mordino, sur un ton extrêmement respectueux (famille mafieuse).
Votre première mission consistera à livrer un paquet aux " étables ". Il s'agit là de la fabrique de jet de la famille. Quand vous aurez fait la livraison, vous pourrez passer dans la salle nord et descendre dans les sous-sols. Là, vous pourrez dire aux gardes que vous êtes attendu par Myron, ingénieur et inventeur du jet. C'est un sale con, mais vous pouvez toujours le prendre avec vous pour qu'il vous procure constamment des stimpacks. Cela dit, il se bat aussi bien qu'une tanche. Si vous revenez rendre compte de votre mission, laissez Myron dans son labo ; vous le récupérerez plus tard.
Votre deuxième mission consistera à récupérer du fric chez les frères Corses. Ce sont les cinéastes de films porno, au " Golden Globe ". Parlez, dites que vous venez de la part de Don Mordino, récupérez le fric et cassez-vous. Allez rendre TOUT le pognon à Mordino et tout se passera bien.
Inutile d'aller chercher auprès de Mordino la troisième mission, puisqu'elle fera de vous un affranchi et que vous ne pourrez plus bosser pour quelque famille que ce soit.
Allez au gymnase pour boxer. Vous devrez livrer 4 combats et, si vous les remportez tous, non seulement vous gagnerez plein de fric, mais vous saurez aussi beaucoup mieux vous battre aux poings (vous aurez de nouveaux coups vous permettant de faire jusqu'à une bonne trentaine de points de dégâts).
Quand vous aurez fini et que vous serez devenu célèbre, vous pourrez aller tourner des films porno chez les frères Corses. De célèbre, vous deviendrez star du X. Vous pourrez ainsi négocier votre contrat à 500 dollars la prise et en faire une par mois.
Star du X, vous pouvez maintenant entrer au service de la famille Salvatore. Entrez dans leur bar, montez à l'étage et parlez à l'homme de main. Quand il vous aura laissé entrer, acceptez la première mission. Vous devrez trouver et tuer un certain Lloyd, en ayant pris, au passage, le fric qu'il doit à votre employeur. Vous le trouverez planqué dans une chambre dans les sous-sols du casino de Mordino. Déverrouillez la porte et emmenez-le jusqu'à Golgotha. Dites-lui de creuser là où il a planqué le fric (savourez la référence à " Le bon, la brute et le truand "). Il vous donnera l'explosif qui piégeait l'entrée et, quand il sera au fond du trou, relancez-lui la mine en pleine face. Descendez, ouvrez le coffre, prenez le fric et allez le remettre INTEGRALEMENT à Salvatore.
La deuxième mission consiste à récupérer du fric auprès de Renesco, le chimiste qui se trouve dans la zone ouest, ses locaux sont inratables. Commencez par lui parler de la pièce que vous recherchez pour la mine des Collines brisées. Achetez-la et réclamez le fric qu'il doit à Salvatore. Comme il n'en a pas, payez à sa place, mais, en échange, prenez-lui GRATUITEMENT tous les stimpacks et autres pharmacies qu'il a en stock. Revenez voir Salvatore et donnez-lui le fric.





Pour la prochaine mission, n'hésitez pas à demander qu'on vous fournisse un pistolet laser. Quand vous l'aurez, demandez à Mason (l'homme de main de Salvatore) de vous apprendre à vous en servir (augmentation de la compétence " armes énergétiques "). Allez surveiller le deal entre Salvatore et les hommes de l'enclave, mais, quand vous serez sur place, ne bougez pas tant qu'on ne vous en donne pas l'ordre. De retour en ville, inutile d'aller voir Salvatore de nouveau, sans quoi vous vous retrouverez, une nouvelle fois, affranchi.
Si vous avez bonne mémoire, un certain Thomas Moore vous a donné une mallette à remettre à un certain Bishop. Allez le trouver dans son casino, le " Shark ". Montez à l'étage et allez voir son homme de main qui est dans le coin sud-est de l'étage. Il acceptera de vous faire monter mais, avant, vous aurez mieux à faire. Ainsi, avant de monter voir le boss, vous pouvez aller draguer la fille Bishop, si vous êtes un homme. Puis allez dans la chambre de Madame Bishop et acceptez toutes ses avances, que vous jouiez un homme ou une femme. Vous vous retrouverez dans son lit et vous pourrez la faire parler à propos de la famille et de ses affaires. Sortez du lit et parlez-lui, elle vous donnera la





combinaison du coffre fort qui est au mur. Vous y trouverez un module de commande vocale pour ordinateur. N'hésitez pas une seconde à fouiller les autres meubles de la pièce ainsi que ceux de la pièce voisine. Par la même occasion, vous pourrez même ouvrir le deuxième coffre-fort qui s'y trouve. Dans la troisième pièce, faites une détection et un désamorçage du piège sur le troisième coffre. Vous y trouverez une bonne somme de fric, ainsi qu'une carte vous indiquant l'emplacement de la base des pillards. Profitez-en pour examiner l'holodisc de Bishop.

Sortez et allez dans la salle du sud. Parlez à Bishop et remettez-lui la mallette de Moore. Il vous donnera la mission de supprimer un citoyen de la Nouvelle République Californienne, un certain Westin. Et il faudra que ça ressemble à un accident. C'te blague !

Vous pouvez aller au " New Reno Arms " à l'ouest de la ville. Parlez avec le proprio et dites-lui que vous voulez améliorer vos armes. Vous pouvez ainsi mettre un chargeur rapide sur un magnum ou encore un scope x 10 sur un fusil de chasse. Mais il y a une meilleure façon d'éviter de dépenser du fric. Pour commencer, acceptez de lui trouver un pistolet laser et donnez-lui celui que vous avez sur vous. Puis faites un négoce normal et, pour une raison inconnue, il vous





agressera (il me l'a fait 4 fois sur 5). Tuez le quidam et ses chiens, puis fouillez sa baraque, il faudra que vous trouviez, notamment, un module de commande vocale pour ordinateur. C'est un vrai réservoir à flingues en tout genre et c'est sans compter les armures. Vous trouverez, surtout, un escalier qui descend dans des caves. Vous y trouverez tout un bordel, avec un type qui déambule parmi le foutoir. Parlez-lui et il vous offrira d'améliorer vos armes gratuitement. De plus, vous trouverez, dans le coin nord-ouest de la cave, un frigo dans lequel vous verrez LE fameux crocheteur de serrures électronique (vous aurez donc ainsi accès à ce fichu abri, sous les cavernes toxiques, ainsi qu'à tout le bordel qui est dans l'abri de la Cité de l'Abri).

Allez dans la zone est de New Reno. Vous y trouverez le siège de la famille Wright. Commencez par entrer dans le bâtiment qui se trouve au nord. Parlez au type qui est au milieu de la grande salle et demandez s'il peut vous recommander auprès de la famille Wright pour un boulot (ça tombe bien, c'est un des fils Wright). Descendez dans la grande propriété qui est au sud de là où vous vous trouvez, et allez parler au vieux qui est dans la salle sud-est. Acceptez de trouver qui a assassiné son fils et commencez votre enquête. Allez voir Madame Wright, dans la cuisine. Elle vous permettra d'entrer dans la chambre de Richard, pour que vous puissiez la fouiller. Cependant, si vous êtes une star du porno, évitez de lui adresser la parole et demandez plutôt à un des frères Wright qui se trouve dans la salle nord-est de la résidence.

Vous devrez trouver un tube de Jet vide. Allez le monter à Jules (l'indic en chemise rouge, au milieu de la rue de la Vierge). Parlez-lui, puis allez interroger le dealer qui se trouve tout au nord de la grande rue (Jimmy). Quand vous aurez la confirmation que le jet a été coupé avec du poison de Rad Scorpion, il ne vous restera plus qu'à aller interroger Renesco. Une fois obtenu les aveux, allez dire à Wright que Salvatore est responsable de la mort de Richard.

En deuxième mission, Wright vous donnera accès au dépôt militaire Sierra.

Inutile d'y aller en courant. Vous devriez plutôt être d'une extrême prudence. Avancez doucement jusqu'au niveau de la première barrière d'enceinte et tirez, de loin, sur les tourelles. Quand vous les aurez toutes neutralisées (trois tourelles entre les grillages, une devant l'entrée), allez détruire celles qui sont devant le rideau de fer de l'entrepôt (il y en a deux). Allez vers les grilles à l'intérieur de l'enceinte et tirez sur la tourelle qui est devant le local électrique. Allez vers le petit entrepôt qui est en bas à droite et désamorcez les pièges qui sont devant la grande ouverture, puis faites de même sur les pièges devant le petit bunker en bas à gauche. Notez que la porte de ce dernier est, elle aussi, piégée. Entrez et ouvrez sans crainte la grosse caisse, pour y prendre un obus. Allez dans le petit entrepôt de droite, pour vous servir de la pièce d'artillerie qui ouvrira une brèche dans le rideau de fer de l'entrepôt principal. Puis allez vers le local électrique et entrez vite dans le trou. Le sol sur lequel vous vous tiendrez sera électrifié. Une fois dans le local, désactivez l'interrupteur qui est au mur et remontez. Entrez dans l'entrepôt.

Dans le bureau qui est à l'entrée, prenez le papier qui s'y trouve, pour prendre le bon code (Tchaykowsky) et entrez-le dans l'ordinateur qui est devant l'entrée. Allez dans les bureaux qui sont à droite, pour trouver un œil (celui de Dixon) que vous passerez sur le lecteur rétinien à côté de l'ascenseur. Si vous passez le vôtre, vous aurez des problèmes (plein de robots rappliqueront d'un coup). Allez au deuxième sous-sol.

En bas, allez dans la salle qui se trouve au sud-ouest, crochetez les portes et désactivez les baies de réparation des robots, en vous servant de l'ordinateur qui est sur place. Puis allez voir de près l'ordinateur qui se trouve au sud-est,



C'EST CHOUETTE LA VIE...
SOUPIRrr
PSHHHH
NO FUMAR IN DER BOLKOF

pour jeter un coup d'œil dans le journal personnel. Cela fera entrer un virus qui désactivera le plancher électrifié de la salle de stockage des robots. Vous pourrez donc vous permettre d'y entrer et de vous servir en munitions et tout le reste. Allez au troisième niveau (n'oubliez pas l'œil de Dixon).

Arrivé en bas, ne touchez surtout pas à l'ordinateur qui est entre les 2 bureaux, sans quoi vous déclencherez l'alerte. Par contre, dans les 2 bureaux, vous trouverez des lasers. Continuez à fouiller pour y trouver un autre œil (celui de Clifton) et des cuves de gel biologique. Vous verrez un gros ordinateur vers le nord du complexe. Entrez et interrogez la console. Elle vous demandera un petit service. Descendez au niveau 4, en vous servant de l'œil de Clifton.

En bas, allez vers le nord du complexe. Continuez à fouiller un peu toutes les pièces et profitez des livres sur la science et l'électronique que vous trouverez, pour augmenter vos compétences. Vous en aurez besoin. Allez vers le terminal qui est tout en haut et demandez à extraire un cerveau cybernétique. Si vous avez en dessous de 90 en science, ce n'est même pas la peine d'essayer. Quand vous aurez votre cerveau, remontez au troisième niveau et trouvez le robot qui est incomplet, dans une salle vers le nord. Là, mettez le cerveau dedans et ajoutez du gel biologique par-dessus. Il ne vous reste plus qu'à prendre un moteur, sur un robot de la même sorte. L'ennui, c'est qu'il faut le détruire. Les robots étant très solidaires entre eux, ils rappliqueront tous, pour vous foutre la pâtée. Quand vous aurez enfin accès à un robot de surveillance détruit, prenez-lui sa pièce motrice et allez la placer sur le robot incomplet. Il ne vous restera plus qu'à lancer la phase d'initialisation via le terminal qui est de l'autre côté de la vitre. Vous aurez un nouveau compagnon.

Rentrez à New Reno et parlez à Wright de ce que vous avez vu. Vous pourrez accepter sa dernière mission qui fera de vous un affranchi ou alors vous occuper des autres familles... Nous avons ici un choix trop vaste par rapport à la place qui m'est impartie.

Vous pouvez aussi aller à la Nouvelle République de Californie.





LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE DE CALIFORNIE

Quand vous arriverez, demandez à tous ceux qui vous suivent de ranger leurs armes et de rester en dehors de l'enceinte. En haut du bazar, il y a un marchand d'arme qui n'ouvre qu'à 8 heures et demi et pas avant. Sinon, il vous tire dessus. Ses gardes du corps sont très bien armés, aussi, faites pas les cons. Si vous venez en voiture, il y a un type qui vous la gardera moyennant 5 dollars.

Entrez dans la cité. Au nord-ouest, dans l'enceinte, vous trouverez un chef de caravane auprès de qui vous pourrez vendre vos services. Allez jeter un œil dans la maison qui est juste au-dessus de l'hôpital. Vous trouverez un généticien qui rêve de faire une expérience sur un super-mutant. Acceptez, mais ne la faites en aucun cas sur un des super-mutants des Collines brisées.

Allez vers le nord-est de la cité et parlez à la jeune fille qui se tient à côté d'un robot. Il faudra que vous maîtrisiez le forcené qui est sur place. Aussi, si la meilleure solution, qui est la négociation, ne prend pas, n'hésitez pas une seconde à liquider le type. Si vous résolvez l'affaire sans sortir votre arme, la récompense sera beaucoup

SOLUTION FALLOUT 2

plus importante.
Au sud de cet édifice, vous trouverez un repaire de commandos qui vous offriront de participer, avec eux, à la chasse aux esclaves. Acceptez, mais prenez la carte qui se trouve dans le garage, à côté. Puis ressortez de la cité et entrez dans la maison qui est juste à côté des cages (avec plein de mecs dedans). Si vous vous sentez un peu faible, appelez vos copains. Commencez par accepter l'offre des esclavagistes et vendez-leur la carte. Puis, dans un sursaut de lucidité, sortez vos flingues et arrosez la foule. Le massacre fini, sortez dans la cour du bâtiment et faites une réparation sur chacun des terminaux qui sont sur les cages, afin de libérer les esclaves. Revenez voir les commandos et adhérez à leur mouvement.
Si vous vous êtes fait tatouer la gueule pour devenir esclavagiste, N'ENTREZ SURTOUT PAS DANS LA MAISON DES COMMANDOS.
Allez au bar qui se trouve au sud et parlez avec le barman, pour obtenir un boulot auprès du président Tandi. Ne parlez pas au type qui est dans le coin nord du bar, c'est le fils de Tandi, un vrai sac à emmerdes, puisque vous serez obligé de le tuer.
Allez au sud, dans le secteur du conseil, et entrez. Dites à l'accueil que vous venez voir Tandi, pour son offre d'emploi, et entrez directement dans son bureau. Vous aurez la mission de nettoyage de l'abri 15.





L'ABRI 15

Arrivé sur place, personne ne voudra vous parler, excepté une femme qui est à la recherche de sa fille. Acceptez de vous isoler un moment, pour tenir votre conversation, puis ressortez et allez vers le nord-est. Sur le sentier qui vous emmène vers l'entrée de l'abri, une jeune femme, Dalia, vous barrera la route. Discutez avec elle, si vous voulez passer, et changez de zone. Allez voir directement le garde qui est devant la baraque et parlez avec lui, pour avoir une solution diplomatique au problème. Si les flingues sortent, entrez le plus rapidement possible dans la baraque pour protéger la fillette.

Quand toute menace est écartée, parlez avec elle, pour avoir des précisions sur la situation, et ramenez-la chez elle. Parlez alors à la fille et à la mère, et allez parler au chef des squatteurs, Zeke, qui se trouve dans la maison qui est au nord, pour obtenir la carte d'accès à l'abri.
Revenez devant la porte de l'abri, servez-vous de votre carte sur la porte et entrez. Vous aurez beau vouloir ruser, la meilleure manière reste la manière forte. Il faudra que vous descendiez tout le monde, et ce, jusqu'au niveau 3. Partez du principe qu'ils sont tous bien armés. Une fois tout le monde liquidé, consultez les ordinateurs, pour savoir où se trouve l'Abri 13 et, surtout, pour connaître l'identité d'un traître au sein de l'administration de la Nouvelle République de Californie. Conservez donc tout holodisc que vous trouverez.
Fouillez les placards du troisième niveau, pour y trouver des composants d'ordinateur.
Quand vous aurez fini, remontez et parlez de nouveau avec Zeke. Retournez à la Nouvelle République de Californie, allez voir Tandi, donnez-lui et racontez-lui tout. Vous n'avez plus qu'à aller voir Gunther, pour toucher votre oseille et vos points d'ex.
Il faut maintenant que vous expédiez quelques affaires courantes.
Commencez par ramener la pièce, pour le purificateur d'air de la mine des Collines Brisées. Quand vous entrerez dans le réseau, allez au fond, au nord-est des grottes, pour réparer le dispositif. Il faudra que vous fassiez vite, si vous voulez respirer un peu d'air pur. En attendant, vos points de vie en prendront pour leur grade. Vous obtiendrez, en récompense, un fusil à pompe automatique. Si vous le désirez, et dans la mesure où tous les problèmes des Collines Brisées seront résolus, vous pourrez partir avec Marcus.
Enfin, vous pourrez toujours vous mettre en route pour l'Abri 13.



L'ABRI 13

Restez cool. La première chose que vous verrez, en ouvrant la porte, c'est un Griffemort. Allez-lui parler. Si, si. Demandez-lui s'il n'a pas un JECK et, surtout, tâchez de le convaincre de vous faire confiance. Il vous demandera de réparer l'ordinateur de l'Abri. Aussi, descendez directement au troisième sous-sol, ouvrez l'engin et installez l'interface de commande vocale. Après ça, allez consulter l'ordinateur qui se trouve à l'ouest, pour avoir l'emplacement de l'ancienne base militaire des super-mutants du premier Fallout.

Fouillez les placards du troisième niveau, pour y prendre un composant de navigation se greffant sur un ordinateur.

Parlez aussi à l'étudiant, Goris, qui est sur place, et faites-vous suivre si vous le souhaitez. Comme c'est un griffemort, il sera mal venu dans l'enceinte d'une ville, alors faites en sorte de le laisser dehors. Cependant, il s'avérera un précieux combattant, dans les situations difficiles. Ne soyez pas surpris si vous le voyez partir en plein milieu de votre voyage, il cherchera à aller défendre les siens se faisant massacrer par des unités de l'Enclave.

Vous pourrez parler à la mère Griffemort, pour avoir de plus amples renseignements à propos de l'histoire de l'Abri 13, et vous apprendrez pas mal de trucs au sujet d'un certain Matt. Si vous le voyez, vous aurez d'excellents motifs de ne pas le suivre dans sa tentative d'extermination des Griffemorts.

Si vous ne l'avez pas pris dans le troisième sous-sol, parlez à Gunthar (le griffemort du début), en partant, pour qu'il vous donne le JECK. Il ne vous restera plus qu'à entrer chez vous.

D'ailleurs, quand vous y arriverez, il n'y aura plus personne… Ha ! Si ! Il y aura quelqu'un : votre chaman, en train de mourir.

Contrairement aux renseignements que vous donnera le futur cadavre, n'allez pas tout de suite à Navarro.

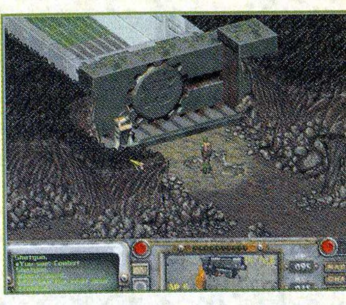
LA BASE MILITAIRE ET LE REPAIRE DES PILLARDS

Dans la foulée, vous aurez droit à 2 jeux de massacre. Ça met en jambes. Mettez le cap sur la base militaire qui se trouve à l'ouest de l'Abri 13. Quand vous arriverez, tuez tous les chiens et fouillez dans les tentes. Il faut que vous ayez en votre possession au moins un bâton de dynamite. Allez ramasser la barre de fer qui est sur le sol et plantez-la dans le chariot. Puis servez-vous de la dynamite sur la barre et, enfin, de l'ensemble pour l'envoyer vers l'entrée.

Au premier niveau, vous devrez vous occuper de réparer le générateur, pour pouvoir vous servir des ascenseurs. Munissez-vous aussi de la seringue du généticien de la Nouvelle République de Californie. Il y a un super mutant à l'est de l'étage. Aussi, passez derrière son dos, pour attirer les rats qui sont autour de lui vers un autre couloir où vous pourrez les tuer en toute tranquillité. Quand vous en serez débarrassé, glissez-vous dans le dos du super-mutant et servez-vous de la seringue sur le malheureux qui fondra d'un seul coup. Pas au point…

Nettoyez les 3 premiers niveaux avec méthode. Si vous vous sentez mal, n'hésitez pas une





seconde à disparaître dans un étage " propre ", pour vous reposer et récupérer des points de vie. Vous trouverez des armes lourdes dans les coffres et une power armor dans un placard. Vous pourrez l'améliorer à San Francisco. Les super-mutants sont armés, essentiellement, de poings de force, de lance-flammes et de gatling. Faites donc le plein et allez dans le quatrième sous-sol.

Vous ne verrez qu'un seul super-mutant. Mais, au moment où vous vous approcherez, il se mettra à incanter ses " animaux de compagnie ". Si vous êtes suffisamment rapide, vous pourrez le supprimer en deux coups, avant qu'il ne puisse faire quoi que ce soit. Il ne vous restera plus qu'à aller chercher l'une des armes les plus puissantes dans le jeu : un PPK-12 Gauss.

En revanche, si vous ratez votre coup, vous vous retrouverez avec un tas de saloperies sur le dos, dont 5 griffemorts particulièrement solides.

Interrogez les ordinateurs en état de marche et, avec un peu de chance, vous pourrez localiser San Francisco. Rendez-vous au repaire des pillards.

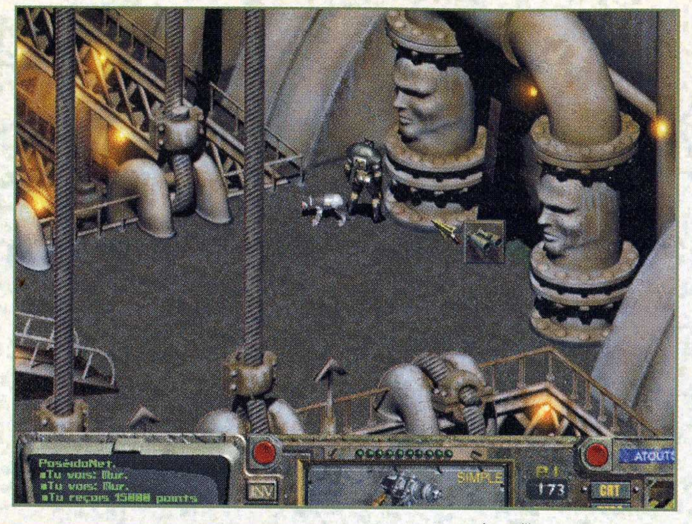
Vous entrerez par leur accès secret, donc dans leur dos. Ils sont assez faciles à descendre, mais certainement pas à sous-estimer. Il n'y a qu'un seul niveau à nettoyer, aussi, quand vous aurez fini, allez voir de près le coffre-fort qui se trouve au nord-est de la grotte. Commencez par chercher un piège et désamorcez-le. Puis faites un très bon crochetage. Vous trouverez dedans un livre de compte qui vous sera très utile. Retournez dans le Cité de l'Abri.

Allez voir le premier citoyen Lynette et parlez-lui de ce que vous avez trouvé dans le repaire des pillards. Puis montrez-lui l'holodisc de Bishop et, enfin, parlez-lui de Thomas Moore. Vous vous retrouverez avec la nouvelle mission de rapporter un holodisc à Westin, dans la Nouvelle République de Californie.

Quand vous y serez, présentez-vous devant l'officier qui se trouve derrière le champ de force ouest du centre ville et demandez-lui de vous laisser entrer. Une fois dans la propriété, allez parler à l'homme qui est posté devant la porte de la maison et entrez. Westin se tiendra debout, devant son bureau. Présentez-lui l'holodisc et parlez-lui de Bishop. Il ne vous restera plus qu'à accepter de descendre Bishop, moyennant salaire.

Allez revoir le généticien fou et dites-lui que son







coup est foireux. Vous pouvez toujours lui demander votre récompense : un chien cyber-nétique.
Allez à San Francisco.

SAN FRANCISCO

Pour les ceux et les ceuces qui n'ont pas réussi à obtenir la localisation de San Francisco, ils n'auront qu'à se diriger, de la base Militaire vers l'ouest, jusqu'à la côte. Puis, une fois les pieds dans l'eau, ils pourront remonter vers le nord.
Quand vous arriverez, vous verrez 2 types, dans une arène, en train de se mettre dessus. Le combat terminé, allez voir Dragon, dans le gymnase qui se trouve au milieu de la ville, et demandez-lui un défi (non mortel). Vous aurez une série de 5 combats. Si vous avez fait de la boxe à New Reno, profitez des coups que vous avez appris là-bas. La bonne nouvelle, c'est que vous serez soigné entre chaque combat. Une fois vaincu tout le monde, allez voir Lo Pan qui se trouve dans un autre gymnase, à l'ouest de celui de Dragon, et défiez-le à mort. Si vous lui placez une série d'uppercuts, il n'aura pas le temps de sortir le .223 qu'il aura malencontreusement " trouvé " sur le ring et dont il se servirait sans hésitation. N'hésitez pas à le travailler au corps, et ce, même s'il se retrouve par terre un moment.
Le combat gagné, revenez parler au Dragon et allez vers le sud-ouest de la ville, pour parler avec le soldat de la Confrérie de l'Acier. Il vous donnera la mission de lui rapporter des plans d'hélicoptère. Demandez-lui comment s'y prendre pour entrer comme volontaire dans l'armée de l'Enclave.
Allez vers le nord de la ville et entrez dans le Tanker. Allez voir le type qui se tient derrière un ordinateur, demandez-lui ce qu'il fait, s'il peut vous rendre service et acceptez sa mission. Descendez par l'échelle qui se trouve derrière lui et tuez tous les monstres qui sont en dessous. Il faudra, cependant, que vous vous approchiez du coin nord-est du bâtiment, pour que vous puissiez protéger efficacement Suze. Assurez-vous d'avoir tué tout ce qui n'était pas humain, avant de remonter, et raccompagnez Suze auprès de son homme. En échange de votre service rendu, demandez-lui de se connecter sur l'ordinateur des Shis.
Allez à Navarro.

NAVARRO

Vous arrivez devant une station essence, avec un type en toge derrière. Allez-lui parler et dites-lui que vous souhaitez vous engager dans l'armée de l'Enclave. Si ça ne marche pas, vous pouvez être partisan de la manière forte, le tuer, entrer dans sa bicoque, soulever la trappe et continuer le carnage dans toute la base de l'enclave. Cela dit, les gus que vous aurez en face sont très bien armés, faites donc chauffer les sauvegardes. Si cela n'a donc pas marché, rechargez votre partie et recommencez jusqu'à ce qu'il vous donne le mot de passe qui vous permettra d'entrer en toute impunité dans le base de Navarro.
Sur place, n'écoutez pas les ordres qui vous ont été donnés par le troufion de garde, mais allez plutôt dans la cantine qui se trouve au sud-ouest de la base et allez discuter de tous les sujets avec le cuisinier.
Quand vous en saurez plus, descendez dans la base, par l'ascenseur qui se trouve le plus au nord, et allez voir votre supérieur pour qu'il vous donne une armure réglementaire. Remontez et allez dans le hangar qui se trouve à droite de celui des Vertibird (les hélicoptères, quoi). Là, trouvez Quincy, le mécanicien, et demandez-lui si c'est bien lui qui a les plans. Puis demandez-les lui, et dites que c'est Raul qui les veut. Soit il vous dira de les prendre vous-même, soit il vous demandera d'aller dire à Raul d'aller se faire foutre. Si tel est le cas, allez voir Raul dans le hangar avec le vertibird et dites-lui que Quincy vient de le traiter de sombre connard. Il ne vous reste plus qu'à suivre de loin Raul et de le voir foutre une branlée à Quincy. Lorsque ce dernier sera par terre, vous pourrez fouiller les placards en toute impunité pour y prendre les plans, et plus si affinité.
Redescendez en dessous et allez parler au type qui est dans le labo, à l'ouest. Posez-lui des questions sur le chien qui est avec lui et sur le Griffemort qui est à côté. Remontez voir Raul et dites-lui que vous avez besoin de réparer le chien, puis redescendez voir le type du labo. Réparez le chien et dites à l'homme que vous comptez tuer le Griffemort pour lui. Sortez et allez vers la porte du comandant. Parlez au type qui est de faction, en commençant par la phrase " C'est quoi, là ? ", puis prétextez que vous venez pour mettre à l'abri le FOB. Une fois entré, ouvrez le placard et prenez la pièce. Revenez dans le labo et demandez au type pourquoi c'est si bien insonorisé, puis tuez-le. Fouillez son bureau, prenez le passe bieu et sortez. Allez vers la porte de la chambre du Griffemort et dites à la sentinelle que vous allez tuer le Griffemort. En présence de la bête, dites-lui que vous venez la libérer, servez-vous du passe sur la porte du fond et prenez le même chemin qu'elle, pour sortir. Retournez à San Francisco.
Quand vous y serez, allez rendre les plans à votre confrère de l'Acier, pour que vous puissiez entrer dans son repaire. Vous y trouverez pas mal de matos. Sortez et allez complètement à l'est de la ville voir l'Empereur. Son porte-parole vous demandera, comme gage de bonne volonté de votre part, de lui rendre des plans des vertibirds. Donnez-lui les copies (mais oui, vous les avez) et acceptez pour lui de tuer Ash 9, responsable de l'église d'hubologie. Allez vers le nord de la ville, puis prenez la zone du nord-est. Descendez les escaliers et dites que vous venez



pour faire partie de l'église. Après une batterie de test, vous pourrez voir Ash 9, un type bien sapé, dans un bureau, au fond du repaire. Descendez-moi ça et préparez-vous à une bonne baston. La voie de sortie vous sera barrée par des champs de forces que vous pourrez temporairement neutraliser, en faisant une réparation dessus. Sortez et allez voir l'Empereur : c'est un ordinateur. Entrez le code et faites un listing de toutes les opérations possibles. Demandez à ce que le pétrole soit acheminé au Tanker.

Revenez au Tanker et descendez dans la cale aux monstres. Servez-vous du FOB sur la console d'ouverture de porte, qui se trouve au milieu du pont, et entrez. Montez dans la salle des ordinateurs de navigation et greffez, sur l'ordinateur de droite, le module de navigation que vous avez trouvé dans l'Abri 13.

Remontez et allez voir le capitaine, en haut des escaliers qui sont dans le bar. Dans la cabine, activez l'ordinateur et mettez-vous en route vers l'Enclave.

L'ENCLAVE

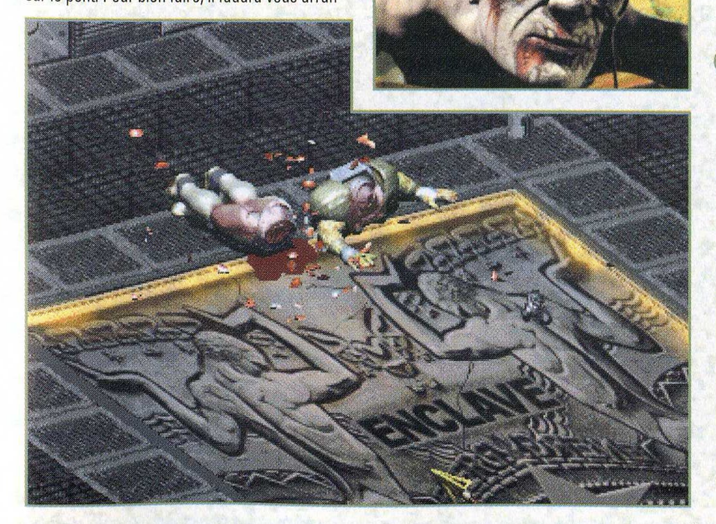
Si vous avez l'armure réglementaire, tout se passera bien. Vous pourriez y aller en flinguant tout le monde, mais cela serait très risqué. Si vous êtes accompagné, laissez tout le monde sur le pont. Pour bien faire, il faudra vous arranger pour trouver un explosif, comme un pain de plastic ou encore de la dynamite.

Pour commencer, entrez dans la base et allez jeter un coup d'œil sur l'ordinateur qui est dans l'entrée. Ne vous souciez pas des tourelles, pour le moment. Téléchargez toutes les données que vous pourrez prendre sur le terminal, mais n'usez en aucun cas du passe présidentiel. Descendez vers le premier niveau. Là, vous pourrez revoir votre tribu. Parlez à votre patriarche et descendez jusqu'au niveau 3. Vous serez confronté à un labyrinthe. En numérotant les pièce de 1 à 9 et de haut en bas, vous devrez déclencher les ordinateurs dans l'ordre suivant, pour pouvoir accéder à la sortie :

2 - 3 - 6 - 5 - 3 - 1 - 7 - 8 - 9

Le sol du labyrinthe est électrifié, aussi, lorsque vous commencerez votre parcours, assurez-vous d'avoir une bonne quantité de points de vie. De plus, durant votre progression, vous aurez l'occasion d'entrer dans les deux chambres latérales, qui renferment beaucoup de matériel.

Arrivé au niveau d'en dessous, allez voir l'ingénieur qui se trouve tout en haut, au nord-ouest. Parlez-lui et tâchez de le convaincre qu'il fait un gros génocide. Aussi, si cela ne marche pas (il faut avoir de la tchache), laissez tomber et continuez à avancer vers le nord-est. Si votre speech a fonctionné, il vous aura vacciné, vous et votre tribu, contre le poison qu'il va répandre dans toute la station, via la clim. Descendez les escaliers et allez dans la salle de l'ordinateur. Si la toxine est en train de se répandre, attendez une demi-heure, que tout ce qui ne porte pas une armure meure, et allez poser votre explosif au pied de la console du milieu. Il ne vous restera plus qu'à sortir. Attention, vous n'aurez que 10 minutes pour le faire. Si votre numéro de tchache n'a pas marché, posez quand même la dynamite au même endroit et préparez-vous à affronter tout l'étage.





Au troisième niveau, allez voir le président, dans son bureau, et tuez-le. Prenez sa carte de sécurité qu'il aura sur lui. Il faudra, par la suite, tuer tout son service de sécurité, aussi, soyez prudent. L'accès de sortie se trouvera au sud de la zone et sera défendu par 2 hommes de troupe bien armés, ainsi qu'une tourelle vicieusement placée dans un couloir. Ce nouveau passage vous emmènera directement au premier niveau. Traversez complètement la première zone, dont la sortie se trouve à l'ouest. Arrivé dans la seconde zone, tâchez de convaincre les hommes qui sont sur place pour qu'ils puissent vous aider à combattre Horrigan, le boss de fin. Si cela ne marche pas, ne les cherchez pas pour autant, sans quoi, c'est Horrigan qui viendra à vous.

Allez dans la salle d'entrée et ne marchez surtout pas sur la dalle " Poseïdon ". Allez brancher l'ordinateur et entrez le code de mesure " Antimutins ". Les tourelles vous donneront alors une aide précieuse contre Horrigan.

FIN ?

Allons, ne désespérez pas. Ce n'est pas parce qu'il mesure 3 m 50 et qu'il a un millier de points de vie, qu'il n'est pas butable… En plus, quand vous l'aurez eu, il vous suffira de sortir, sans vous occuper de votre tribu, pour en terminer avec le jeu. Niveau 31.

Ce sera plus pratique pour vous, si vous décidez de continuer vos quêtes incomplètes.

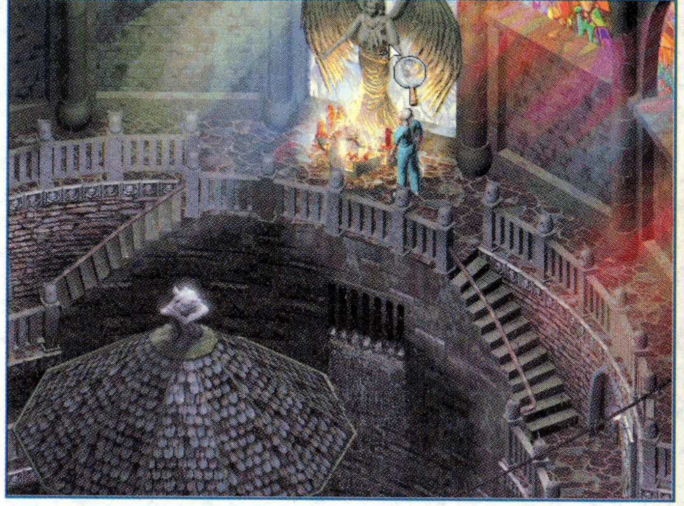
Pete Boule



SOLUTION

Sanitarium

Ne restez pas seul, pour terminer ce jeu un peu (carrément) glauque ! Faites-vous accompagner par votre ami(e), le cas échéant, ou bien par une pizza, sans quoi vous risquez de frôler la crise d'épilepsie. Heureusement, nous sommes là pour prévenir les mauvaises rencontres et vous aider à sortir de situations trop compliquées pour vos petites méninges.



CHAPITRE I : LES CELLULES DE LA TOUR

Allez éteindre l'alarme qui se trouve près de l'escalier de gauche. Pour ce faire, vous trouverez un interrupteur. Parlez à tous les personnages, pour obtenir des informations sur le docteur Morgan. Allez dans la troisième chambre et prenez la serviette. Dirigez-vous tout en haut des escaliers, regardez la statue, puis le mécanisme qui se trouve à ses pieds. Restez à ce niveau et dirigez-vous à droite. Utilisez le torchon sur le câble, pour glisser et accéder à la tour de contrôle. Ouvrez la porte, entrez, cliquez sur l'ordinateur. Vous devez rebrancher les câbles au bon endroit : le jaune sur la prise jaune, etc. Puis cliquez sur le bouton de mise en route. Fouillez le meuble qui se trouve à votre gauche, lisez les fichiers et prenez la clef juste au-dessus. Ressortez et utilisez le bouton, pour actionner la passerelle. Utilisez la clef sur le mécanisme de la statue.



CHAPITRE II : LES INNOCENTS ABANDONNÉS

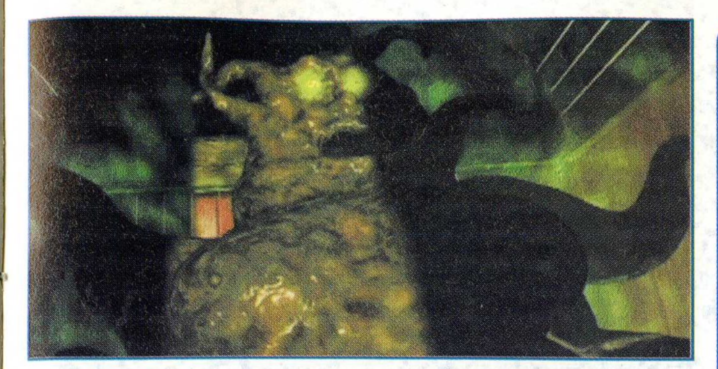


Parlez avec tous les enfants que vous pouvez rencontrer, ceci vous permet de vous souvenir de votre prénom. Parlez ensuite aux deux enfants qui jouent près de la statue. Allez dans l'église, lisez le livre à l'entrée. Allez dans la maison à côté de l'église, lisez les documents dans les tiroirs. Allez au cimetière au sud, parlez avec tous les enfants. Entrez dans la cabane de droite et prenez le pied de biche. Retournez parler à Dennis, relevez le challenge, pour pouvoir récupérer les clefs du magasin de la ville. Un des enfants est caché dans un baril, derrière la cabane en bois qui est près de la statue. Un autre se trouve dans l'école où il vous faut utiliser le pied de biche, pour y pénétrer. Vous en dénicherez un dans l'arbre près de l'église, un autre est planqué sous le lit, dans la maison près du building rouge, et le dernier est devant le banc dans l'église. Une fois tous les enfants trouvés, parlez à Dennis. Ensuite, parlez à Eilenn assise à côté de la statue. Prenez la pelle, retournez au cimetière, creusez la tombe de Carole. Vous

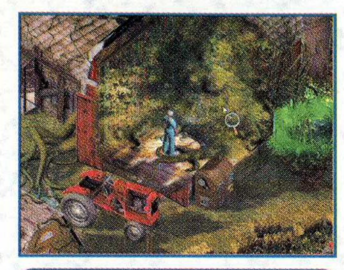




On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez







pouvez maintenant parler à Dennis qui vous donne les clefs. Ouvrez la porte de droite de la maison à côté des balançoires, lisez les dossiers, prenez le bidon vide. Sortez. Devant la maison, il y a trois jouets à bascule. Cliquez sur celui du milieu, prenez-le. Allez au pont cassé et utilisez le jouet sur l'eau, pour pouvoir traverser. Parlez à Maria, ouvrez la grille, il y a une combinaison qui est 451 (rappelez-vous des notes...). Prenez la faux, tuez les corbeaux tout au long du chemin. Arrivé devant l'épouvantail, vous devez éviter qu'il vous touche. Pour cela, agitez votre faux rapidement, tout en détruisant les citrouilles que vous voyez réparties en cercle. Seulement après cela, vous pourrez détruire l'épouvantail. Ouvrez le tracteur, prenez le câble, puis ouvrez la porte de la grange. Parlez à la « chose mère » et prenez la clef à molette par terre. Allez à la fontaine, près des balançoires, utilisez la clef à molette sur le tuyau d'arrosage, puis allez parler à Timmy le gamin qui pêche au sud. Ouvrez le compartiment essence de la voiture, utilisez le tuyau en plastique dessus et utilisez le bidon vide pour récupérer l'essence. Allez à l'église, ramassez les petites pierres devant les vitraux et lancez-les sur la cloche. Le gamin qui pêchait arrive pour prier, vous pouvez aller récupérer sa canne à pêche. Allez au pont non brisé, utilisez la canne à pêche pour récupérer la croix métallique. Utilisez cette dernière sur la comète, à côté de la « chose mère ». Utilisez le câble sur le générateur, puis branchez-le sur la comète. Mettez l'essence, puis actionnez le générateur. Après avoir grillé la « chose mère », retournez au pont intact. Parlez à Maria qui vous transporte dans le chapitre suivant.

CHAPITRE III : LA COUR ET L'ÉGLISE

Parlez à la femme devant les doubles portes, ouvrez la porte, parlez au prêcheur Bob, puis à Norman le doc. Allez chez le docteur Morgan, écoutez les nouvelles sur la radio, prenez tous les disques. Mettez le disque de « Belladona ». Le mec en tutu se lève de son banc, vous laissant libre accès, pour récupérer le symbole sacré. Retournez voir Bob, il vous donne le balai. Utilisez ce dernier sur la boîte de commandes à côté du doc Morgan. Cliquez sur le panneau, pour régulariser l'eau de la fontaine.



LE PUZZLE DE LA FONTAINE

En partant du haut vers le bas et de gauche à droite, la position des tuyaux doit être la suivante, afin que la deuxième jauge de droite soit remplie en entier.

1 : 7
2 : L
3 : L
4 : 7 à l'envers (genre miroir)
5 : L
6 : T à l'envers (tête en bas)
7 : 7 à l'envers (genre miroir)
8 : T couché, pointe à droite
9 : T à l'envers (tête en bas)
10 : T à l'envers (tête en bas)
11 : L
12 : T couché, pointe à gauche
13 : T couché, pointe à gauche
14 : T à l'envers (tête en bas)
15 : L à l'envers (genre miroir)
16 : T couché, pointe à gauche
17 : L à l'envers (genre miroir)
18 : trait à l'horizontal
19 : L à l'envers (genre miroir)
20 : L à l'envers (genre miroir)
21 : L à l'envers (genre miroir)

Une fois la jauge pleine, tirez sur la chaîne. Allez à la fontaine, reparlez à la femme qui était assise près des doubles portes, puis regardez l'eau de la fontaine...



CHAPITRE IV : LE CIRQUE DES BOUFFONS

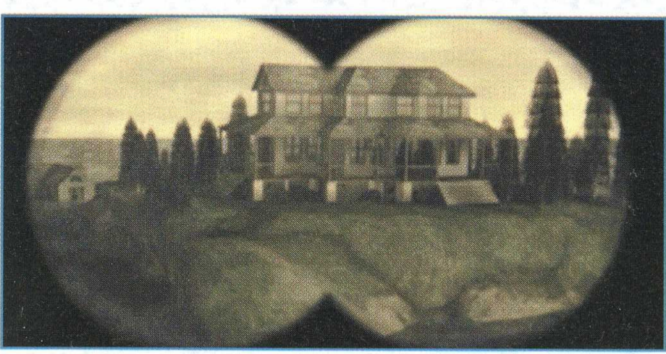
Parlez au directeur du cirque, il vous donne un ticket. Regardez aux jumelles et notez bien la maison que vous venez d'apercevoir... Allez dans la roulotte rouge, parlez à Smith, regardez la bouteille d'alcool. Sortez. Dirigez-vous vers le bas, donnez le ticket à l'homme en rouge qui bouquine. Jouez ensuite à tous les jeux sur votre gauche. Au jeu de quilles, ramassez celle qui est par terre. Allez à l'intérieur du cirque, discutez avec le jongleur, il vous donne une balle, parlez avec l'avaleuse de feu, elle vous demande de l'essence pour vous enseigner ses secrets. Parlez avec les 3 clowns sur les bancs, puis au gros musclé. Allez parler au petit garçon qui se trouve sur le chemin derrière l'homme habillé de rouge. Prenez ensuite l'arrosoir, parlez aux parents du garçon près du feu. Retournez à la roulotte rouge, parlez de nouveau à Smith. Il vous donne l'essence. Prenez le scalpel sur la table, retournez voir Inferno. Elle vous apprend à cracher du feu. Allez sur la plage, essayez d'actionner la manivelle du manège, utilisez ensuite l'essence pour la débloquer. Réessayez. Montez dans le manège, pour passer de l'autre côté. Regardez le « panneau clown », utilisez la balle sur lui. Donnez les 5 tickets à l'homme, pour pouvoir pénétrer dans la maison. Une fois ressorti, dirigez-vous chez la magicienne. Parlez-lui, elle vous téléporte devant le cirque. Retournez parler au gros musclé. Allez à la plage, donnez les 5 tickets pour entrer. Parlez à l'espèce de loup dans la cage, ouvrez-la avec le scalpel. Retournez là où se trouvent les parents du gosse, regardez dans le trou sur votre droite, puis sautez dedans.

CHAPITRE V : LA CAVE

Utilisez le miroir sur les brindilles sèches et le bâton, dans votre inventaire sur le feu. Marchez dans l'eau. Lorsque vous rencontrerez des tentacules, cliquez dessus, pour les faire fuir. Arrivé devant le monstre, attendez qu'il ait tiré plusieurs fois et courez vous mettre juste devant son œil, pour lui tirer dessus. Une fois mort, sortez de l'eau.













CHAPITRE VI : LA DEMEURE

Grimpez les escaliers, regardez la scène des fantômes, passez la porte. Regardez une nouvelle fois la scène avec les fantômes dans la cuisine, puis regardez la grande horloge. Montez les escaliers, allez dans le salon, regardez encore la scène des fantômes. Allez dans la chambre récupérer la clef, redescendez les escaliers. Utilisez la clef sur l'horloge, bougez les aiguilles pour 6 heures (rappelez-vous de la scène avec les fantômes). Allez récupérer la clef, dans la salle pour étudier, et la cassette vidéo. Visionnez cette dernière. Remontez les escaliers, ouvrez la porte au nord, à côté de la salle à manger, avec la clef que vous venez d'obtenir. Regardez l'ours, prenez la clef, utilisez le trampoline, pour passer derrière les cartons. Ouvrez le coffre, prenez le clown, suivez le garçon fantôme jusqu'à la chambre de la petite fille fantôme et donnez-lui le clown.

CHAPITRE VII : LE LABORATOIRE

Dirigez-vous vers la droite, passez la porte fermée et regardez la peinture. Prenez la valve, écoutez la radio. Allez à gauche, regardez l'appareil et utilisez la valve sur le trou de droite, actionnez-la.

LE PUZZLE DU LABORATOIRE

Le but du puzzle est d'ouvrir tous les crochets en fer autour de la pierre. Pour ce faire, poussez le levier de droite, tournez la roue quatre fois, poussez le levier, tournez la roue une fois, poussez le levier et ainsi de suite (faites attention à tourner la roue toujours dans le même sens). Une fois la grille ouverte, écoutez les messages du magnéto sur le bureau.



ENIGME DES TABLEAUX

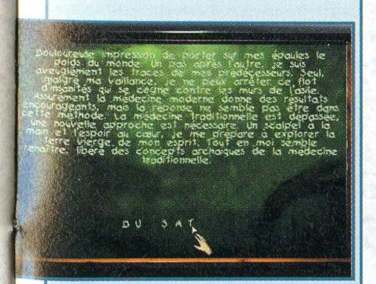
Lisez les textes de chaque tableau, cliquez sur la première lettre de chaque phrase. Ensuite, vous allez devoir retrouver les lettres dans chacune des phrases, pour reconstituer la phrase qui sera la suivante : « La jeunesse est la clef du salut ».

ATTENTION !! Il peut arriver que, dans cette partie du jeu, il y ait des « bugs », lorsque vous allez essayer de trouver les lettres. Dans cette solution, il se peut donc que vous trouviez les lettres cachées derrière d'autres mots...

1er tableau (celui de gauche) : Le mot à reconstituer est « DU SALUT ». Le D est dans le mot Douloureuse, le A dans Assurément, le S dans Seul, le U dans Un scalpel, le T dans Tout ennemi et le L caché sous le mot médecine.

2e tableau : Le mot à reconstituer est « jeunesse ». Le J est dans le mot J'étais, le E dans Echec, un S dans Si ces compliments, un E dans Et si la clef, le N caché sous le mot s'offre, un E dans Expérience, le P dans appris, un E caché sous le mot solution, un S caché sous le mot patience, le T dans Trouver un remède et un S caché sous Ailleurs.

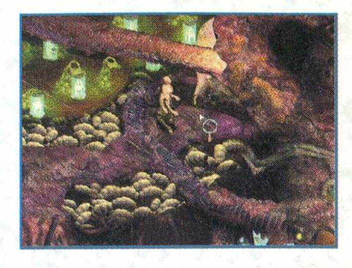
3e tableau : Le mot à reconstituer est « la clef ». Le L est caché sous le mot serais-je, le A dans opération, le C caché sous le A de A aucun moment, le E dans débusquer, le F caché sous le mot patients et le L caché sous le mot semble.



CHAPITRE VIII : LA RUCHE



Prenez le harnais sur la bête. Descendez, entrez dans la hutte à gauche, en appuyant sur le bouton jaune pour ouvrir la porte. Prenez les tenailles à insectes sur le mur. Parlez au technicien. Allez à la dernière hutte en bas, donnez votre nouveau mot de passe. Prenez le marteau et les outils, regardez la télévision, sortez, dirigez-vous au nord et entrez dans la pièce où il y a un fourneau. Regardez le tuyau, utilisez le marteau dessus, utilisez les soufflets, prenez le membre du fourneau par terre. Regardez la machine reliée au fourneau.



LE PUZZLE DE LA LIBELLULE

Le puzzle se présente comme suit.

À gauche : 6 boutons où il y a des dessins.
Sur la libellule : 3 boutons verts et 1 bouton gris au niveau de sa tête qui est le « Reset ».
En bas à gauche : 2 gros boutons gris qui vous permettront de changer de couleur les deux extrémités de la libellule (les gros boutons rouges).
En bas à droite : 2 boutons que je qualifierais de « validation ».

Le but de l'opération est de reconstituer chaque dessin des 6 boutons, sur les boutons rouges, aux deux extrémités de la libellule, et de valider chacun d'eux pour que la fournaise puisse se fermer.

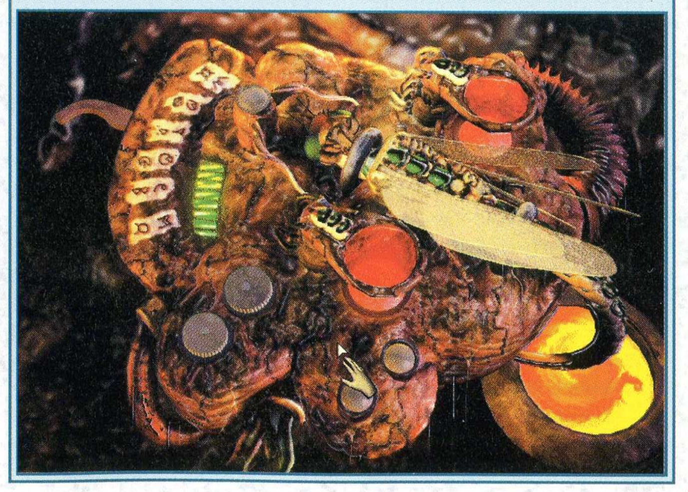
En partant du haut vers le bas
1er bouton : Appuyez sur le 2e et 3e bouton vert de la libellule, pour déployer ses ailes et faire apparaître les dessins correspondants (les couleurs doivent être rouges). Validez avec les deux boutons en bas à droite, puis faites un « reset ».

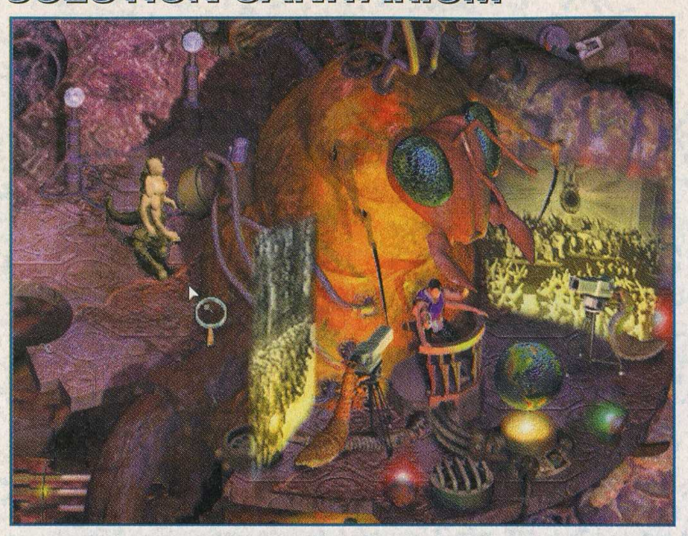
2e bouton : 1re et 2e aile, pour obtenir les bons dessins, les boutons rouges doivent devenir bleus. Pour ce faire, tournez les boutons en bas à gauche jusqu'à ce que vos deux boutons obtiennent la bonne couleur. Validez, puis « reset ».

3e bouton : 1re et 3e aile, les deux boutons doivent être verts. Validez, puis « reset ».

4e bouton : 2e et 3e aile, le bouton du bas doit être bleu, l'autre vert. Validez, « reset ».
5e bouton : 1re et 2e aile, le bouton du bas vert, l'autre rouge, validez, « reset ».

6e bouton : 1re et 3e aile, bouton bas rouge, l'autre bleu. Validez, « reset ». Retournez à la hutte du bas, parlez à Gravin, puis retournez parler au technicien. Insérez ensuite l'arme dans l'incinérateur. Allez à la chambre de la reine. Discutez avec le Cyclope, utilisez les tenailles à insectes, pour prendre une bouteille avec un clone d'insecte à l'intérieur.
Retournez à la hutte où se trouve Gravin, parlez-lui, suivez-le, demandez-lui le code. Prenez la clef cachée sous le coussin, ouvrez le coffre au-dessus du lit et prenez le générateur de son. Retournez à la chambre de la reine, utilisez le générateur de son sur la chose qui fait dégouliner un liquide vert. Parlez avec le Cyclope, parlez avec les enfants Cyclopes et écoutez la musique. Allez à la console.

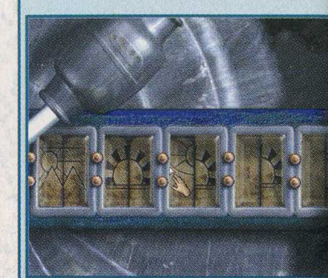




LE PUZZLE DU CALENDRIER AZTÈQUE

L'ordre des dessins est le suivant :

1) Le soleil au-dessus des montagnes
2) Le soleil
3) Le soleil dans une cuve
4) Un œil
5) Un triangle





LE PUZZLE MUSICAL

Il suffit de répéter la musique que produisent les Cyclopes, dans les grilles juste à côté. Ayez un peu l'oreille !

Pour les feignasses, l'ordre est le suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du haut) :

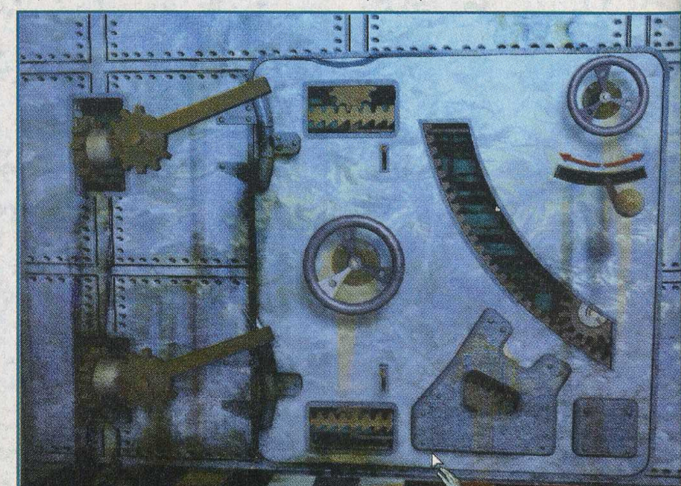
1) Bouton 5
2) Bouton 2
3) Bouton 2
4) Bouton 4
5) Bouton 1
6) Bouton 3

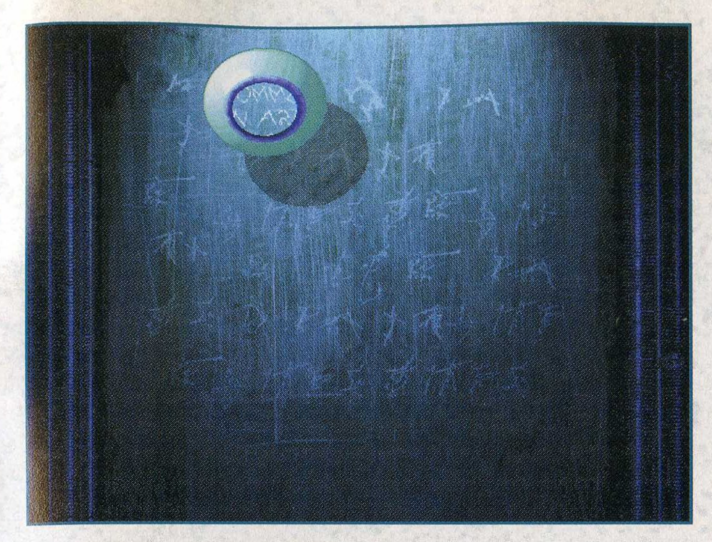
Une fois à l'intérieur, parlez au Cyclope à droite, utilisez les outils sur la machine et prenez la pièce. Ressortez et retournez près de la maison où se trouve le technicien, descendez, un chemin s'effacera sous vos pieds. Lancez la pièce à Gravin. Retournez chercher la seconde pièce chez les Cyclopes qui meurent. Vous la trouverez au troisième étage, utilisez la corde pour y accéder...



CHAPITRE IX : LA MORGUE ET LE CIMETIÈRE

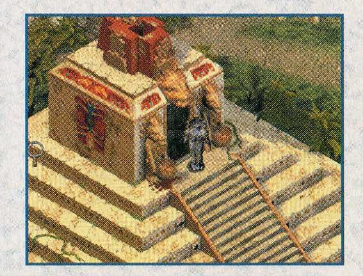
Regardez le cadavre de la femme. Regardez la porte fermée. Tournez la roue 3 fois et poussez le levier vers la gauche. Répétez l'opération encore 2 fois. Ensuite, tournez-la encore 3 fois et poussez le levier à droite cette fois. Répétez l'opération également 2 fois supplémentaires. Tournez la roue du milieu côté gauche, la porte s'ouvre. Descendez dans la pièce du docteur Morgan, lisez les papiers éparpillés, prenez les allumettes, le buste et l'urne. Regardez le mur fêlé, lancez le buste dessus 2 fois de suite. Prenez le joint de tuyau. Tournez le volant du gaz. Allez dans la pièce parallèle à la sortie de gaz et prenez la clef à molette. Cliquez sur le panneau de contrôle, ouvrez la fournaise. Prenez le corps numéroté 7, laissez-le un moment, ouvrez, prenez les cendres avec l'urne et n'oubliez pas l'œil de verre. Utilisez la clef à molette sur le tuyau devant la porte de la morgue, mettez le joint de tuyau. Ouvrez la porte de la morgue puis celle en haut à droite. Parlez au vieil homme. Ouvrez toutes les autres portes, utilisez les allumettes pour visualiser les dessins. Reparlez au vieil homme et retournez voir les dessins en utilisant l'œil de verre. Sortez. Allez dans le jardin parler à l'arbre. Cherchez la pierre tombale illisible et utilisez les cendres dessus. Retournez parler à l'arbre, prenez le prisme vert, utilisez-le sur la lumière, la porte du building est maintenant ouverte. Regardez la statue du guerrier aztèque, le globe et les papiers sur le bureau, puis cliquez sur le calendrier.





CHAPITRE X : LE VILLAGE PERDU

Parlez à la vielle femme devant vous, puis descendez les escaliers. Parlez à tous les fantômes. Grimpez en haut du volcan et parlez à Queztzaoatl. Allez parler au fantôme à côté du totem, relevez le défi. Parlez aux femmes dans la maison, puis au maçon. Sortez. Prenez le bol par terre et retournez parler au fantôme près du totem. Il vous libère le passage. Poussez le totem, poussez les rochers et entrez. Vous avez retrouvé la fille du maçon. Allez dans la première pièce de la maison et parlez à la petite fille. Retournez au temple, regardez le cristal et les gongs. Vous devez les sonner, en allant du plus gros au plus petit. Le cristal se brise. Prenez le totem du vent. Allez au volcan, poussez la statue de droite, vous pouvez maintenant aller au temple de l'eau. Regardez les pierres sculptées.







LE PUZZLE DU TEMPLE DE L'EAU

De gauche à droite, pressez les pierres 5, 3, 1, 2, 6, 4.
Entrez dans le temple, prenez le totem de l'eau. Sortez. Dirigez-vous sur le chemin, pour aller derrière le temple jaguar et parler au docteur. Retournez parler au maçon, vous devez nommer les six guerriers (le nom des fantômes). Dites : Xilomen, Ometach, Tepictoc, Centeolt, Huitzilge et Mixcoah. Allez récupérer la cosse à l'arbre qui se trouve dans la lave. Donnez-la au docteur. Après sa mort, récupérez son sang, avec le bol. Allez dans sa hutte, prenez le cœur. Allez au temple du jaguar.

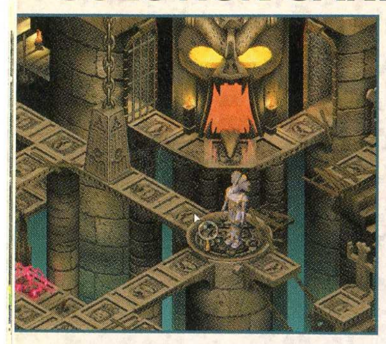


LE PUZZLE DU TEMPLE DU JAGUAR

Mettez le sang dans la statue de gauche et le cœur dans celle de droite. Tournez les dessins contre le mur. De gauche à droite, nous avons : la tête de taureau, la lune, le signe de l'infini, le visage, l'étoile, le poisson et le cercle. Prenez le totem du jaguar, allez où il y avait la statue de Queztzaoatl et mettez les trois totems dans le même sens que les temples du village.

CHAPITRE XI : LE LABYRINTHE

Un autre puzzle. Si vous touchez l'électricité vous retournez à la case départ. Frayez-vous un chemin jusqu'au panneau de contrôle qui est en bas des escaliers. Allumez le premier et le troisième bouton, poussez le levier. Faites-vous téléporter, pour revenir à la case départ. Regardez la statue à droite, abaissez le levier. Empruntez le nouveau chemin. Baissez le levier sur

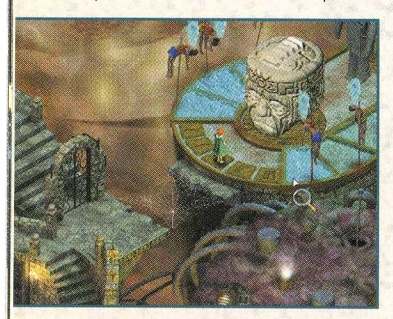




mur qui ouvre la grille. Avant de passer la grille, poussez le levier, pour la verrouiller. Prenez le masque.

CHAPITRE XII : LE GANT

Lisez les pierres tombales, un fantôme sans tête apparaît. Utilisez la statue aztèque, pour vous transformer. Dirigez-vous vers les citrouilles et essayez de recréer la mélodie. Récupérez le



L'ÉNIGME DE LA TOUR

Appuyez sur les socles respectivement :

1) 2e socle
2) 5e socle
3) 3e socle
4) 1er socle
5) 4e socle

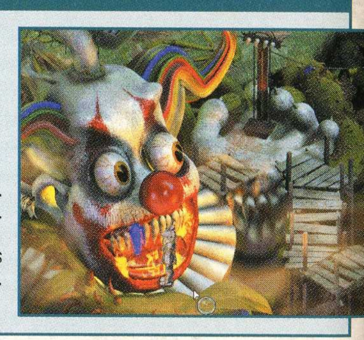
Changez-vous à nouveau en Cyclope. Poussez la tête, cliquez sur chaque corps empalé, prenez l'aile droite de la statue d'ange. Changez-vous en Sarah. Ressortez. Allez dans la pièce en bas à droite, regardez dans le mur, récupérez la mandibule d'insecte. Changez-vous en Cyclope et cliquez sur le panneau de contrôle. Ouvrez la grille, changez-vous en Sarah et descendez dans le trou. Changez-vous en aztèque et coupez la corde avec la mandibule d'insecte. Revenez et prenez le torse de la statue d'ange. Allez dans la tour et assemblez l'ange. Entrez dans la porte dimensionnelle.

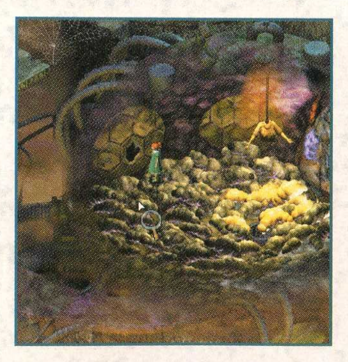
L'ÉNIGME DU CLOWN

Cliquez sur les dents dans l'ordre suivant :

1) Rouge
2) Jaune
3) Vert
4) Bleu

Changez-vous en Sarah, cliquez sur le nez. Prenez l'aile gauche de la statue d'ange. Ressortez.
Continuez votre route vers la tour. Montez les escaliers et traversez la toile d'araignée. Changez-vous en aztèque.





crâne et donnez-le au fantôme. Cliquez sur le livre dans votre inventaire, pour redevenir Cyclope. Ouvrez le cercueil, prenez la tête de la statue d'ange, changez-vous à nouveau en aztèque, pour traverser les épines du bas. Transformez-vous en Cyclope, cliquez sur l'appareil, puis changez-vous en aztèque. Cliquez sur les dents du clown.

CHAPITRE XIII : LE DERNIER JEU DE MORGAN

Dernier puzzle

Vous devez prendre les boules noires dans les mains des statues que vous voyez à gauche. Le but est de trouver le chemin pour y accéder sans marcher dans la boue... Bon courage car, si au bout de trois minutes, vous n'avez pas récupéré les 3 boules noires, vous recommencerez le puzzle depuis le début.



Jeux Crack

ATTENTION ! Avis à toutes les unités binaires... COMMUNIQUÉ PRIORITAIRE ! On recherche Cracks susceptibles de se cacher dans des endroits secrets. Spécialement les individus suivants : « El Craquo », « Dr Tchit » et « Riton la soluce »; poursuivis pour trafic d'énigmes, dopage d'aventuriers et usage de codes illicites. Attention, ces spécialistes ont patché une voiture volée, cracké plusieurs banques de données et disposent d'un stock de munitions infini. Tout informateur sera grassement rétribué. RÉCOMPENSE : 50 F pour « Tchit « et « Craquo «, 300 F pour leur Boss. Envoyez vos imprimés (adresse sur chaque feuille SVP) à : Jeux Crack, 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex.

HERETIC 2 (PC-CD)

Pendant le jeu, ouvrez la console (petit 2 au-dessus de TAB) et tapez :

PLAYBETTER	God mode ON/OFF
KILL	Mourir immédiatement
FREEZEWORLD	Blocage du jeu ON/OFF
WEAPPREV	Arme précédente
WEAPNEXT	Arme suivante
CROSSHAIR 1	Avoir un viseur
CROSSHAIR 0	Retirer le viseur
ou EXIT ou QUIT ou BYE	Ferme le jeu et revient à Windows

Les codes ne marchent que pour la démo.

Buzz

GET MEDIEVAL (PC-CD)

Entrez ces codes à n'importe quel moment dans le jeu :

MPARMORALL	Armure
MPBADMOFO	Revient au niveau précédent
MPBODYGUARD	Pas de dommage
MPBRINGTHEGIMP	Passe au niveau suivant avec le boss
MPGLOVEBOX	Armes
MPHIGHLANDER	Donne 99 vies
MPIGNITION	Donne toutes les clés
MPPETROL	Santé
MPTHEWOLF	Passe au niveau suivant

Bruns le Jedi

MIC-29 FULCRUM (PC-CD)

Pendant le jeu, pressez T pour faire apparaître la fenêtre de message, puis tapez un des codes suivants pour activer le cheat correspondant :

youre here forever	Invincibilité
you got what I need	Munitions infinies
food goes here	Recharge les armes
big gulp	Refait le plein
damn that corner	Désactive les crashes
chiliburger	Répare les dommages
spindive	L'avion ne peut pas être touché
upside down	Voler la tête en bas
paperairplane	Avion en papier
patsux	Inconnu

Nicolas

GRAND THIEF AUTO (PC-CD)

Lorsque vous sauvegardez un jeu, faites-le sous les noms suivants :

by a playstation	Activer le mode Dieu
world of fish	Accéder à tous les niveaux

Pacman

POWERSLIDE (PC-CD)

Codes à taper en plein jeu. Une nouvelle fenêtre sera alors visible en haut à droite de l'écran :

APOLLO	Poulets volants (touche ALT)
BOMB	Largue une bombe sur la piste
BURN	Allume brièvement une lumière près de votre voiture
GLIDER	Dans les airs, votre voiture se contrôle comme un planeur
HOVER	Toutes les voitures planent
ICBM	Votre voiture se dirige comme un missile
JUMP	Les voitures restent longtemps dans les airs
LAUNCH	Appuyez sur «A» pour lancer une voiture, et sur «Z» pour la déplacer dans la direction où vous roulez
LIGHT	Voitures plus légères
LUNAR	Gravité lunaire
SLEEP	Aucune voiture conduisible, elles ne font qu'accélérer
SLIPPY	Surfaces glissantes
SPIDER	Les voitures accrochent sur n'importe quelle surface
STICKY	Surfaces collantes
BLAST	Pour repousser les autres véhicules
SUCK	Les voitures gravitent en direction des autres véhicules
TIMEWARP	Faible temps pour chaque autre adversaire
TWISTER	Toutes les voitures emportées par une tornade invisible
WARP	Les adversaires roulent doucement sur le circuit.

XMAZ

CENTIPEDE 3D (PC-CD)

Tapez les codes suivants dans le jeu, suivis de la touche ENTER :

wimp	Mode Dieu
on/off getalife	Vies illimitées
goto	Terminer le niveau
fly	Voler on/off
pede	Créer un centipede
robot	Mouvement et défense auto si le joueur est immobile
normal	Vitesse de jeu normale
slow	Vitesse de jeu plus lente
sloww	Vitesse de jeu encore plus lente
slowww	Vitesse de jeu très lente
slowwww	Vitesse de jeu encore plus lente !!
Dload	Quitter le jeu
diags	Codes de diagnostic on/off
showz	Mode écran (?)
boxes	Carrés autour des objets on/off
times	Codes de temps on/off
clearc	Vider les caches

Lord Black

COLIN MCRAE RALLY (PC-CD)

Voici quelques codes pour ce magnifique jeu qu'est Colin McRae Rally.
Ces codes sont à rentrer au moment où vous pouvez indiquer votre nom. Appuyez sur la flèche du haut et tapez les codes suivants :

LOTTOWIN	Toutes les voitures
BEEFCAKE	Toyota Celica GT4
HIPPO	Mode Micro Machines
ONTHEWALL	Voiture transformée en hovercraft
INTHECLOUDS	Circuit spécial
QUARRYVILLE	Circuit spécial
WILDAYWORLD	Circuit spécial
TROLLEYPARK	Circuit spécial

Pour annuler un code, il suffit de le rentrer une seconde fois. Abusez bien de ces codes et surtout de la Celica, ainsi que des circuits.

ZE SK8ER

BLACK DAHLIA (PC-CD)

Pour passer une énigme, tapez le code correspondant :

Le vitrail	LEADHEAD
Le casier	LOGHOUSE
Le coffre-fort de Winslow	MASTERLOCK
La serrure de la commode	TURNKEY
Les panneaux de la table	ARTHUR
Le sceau	RINGDING
Le sarcophage	GEMSTONE
Les planètes	CANCAN
Les tuyaux	PRESSURE
Les barreaux	BARBELL
Les plaques pressurisées	TRIANGLE
Le chandelier	NIMBLE
La porte aux planètes	SUNSPOT
Les pistons	LADYBUG
Les clefs	KEYPUNCH
Les leviers	GEAROIL
Les colonnes	TEMPLE
Les blocs coulissants	BLOCKHEAD
Le puzzle de pierre	ROCK33
La malle	BOXTOP
La canne	CANDYCANE
Les télégrammes	TELEPORT
Le télescope	PEEPER
Le coucou	BONGO

Buzz

MIGHT AND MAGIC 6 (PC-CD)

Dans le temple du Serpent, situé sur l'île à l'est de Blackshire, se trouve un personnage très puissant nommé Q. Pour le trouver, en vous servant du plan, allez dans la salle qui se trouve à l'extrême nord-est du temple. Cliquez en bas à droite du mur est de cette salle. En prenant le tunnel qui s'ouvre devant vous, vous arrivez devant Q, qui se défend en utilisant la magie Doigts de la mort. Après l'avoir tué, sur sa dépouille, vous trouverez la corne de ROS qui vous renseignera sur les points de vie de vos adversaires. Il y a aussi 2 coffres qui contiennent des baguettes et des parchemins.

Misery

POWERBOAT RACING (PC-CD)

Voici quelques codes pour Powerboat Racing :

- Entrez l'un des codes suivants dans l'écran des mots de passe :

EPS	Disposer de l'option Championnat
PB	Mode Slalom
PDL	Niveau secret (mines)
URN	Avoir les catamarans dans toutes les catégories
FAN	Catamarans (Fretins)
DIP	Catamaran (Brochets)

- Écrivez ces codes à l'endroit où vous écrivez votre nom :

BIG	Mode grosse tête
SML	Tout petit bateau
WIN	Bateaux de l'ordinateur plus lents
POW	Mode gros moteur

Édouard

SHOGO (PC-CD)

Pour ceusses qui trouvent ce manga-like trop dur (riez pas, je suis sûr qu'il y en a !). Pendant le jeu, appuyez sur la touche «T» et entrez un des codes suivants :

MPGOD	Invulnérabilité
WORLD x	Choix du niveau (où x est l'un des noms ci-dessous)

01_Ambush	21_Maritropa2
02_Quarters	22_Tram
03_MCA_Dock	24_CMC_Sec1
04_Shuttlebay	25_CMC_Sec2
05_LZ_Minotaur	26_Tram
06_Entrance	27_New_MCA
07_Avernus1	28_Airshipdock
08_Airshafts	29_Airship
09_Comm1	30_Research
10_Comm2	31_Avernus1
12_Comm3	32_Museum
13_New_MCA	33_Quarters
14_Maritropa1	34_Energy_Plant
15_Depot	34_Spires
16_Slums	35_Command
17_Lost_Cat	35_Fortress
18_Slums	36_Elevator
19_Rendezvous	36_Kato_Center
20_Maritropa1	37_Gabriel

Bruns le Jedi

REDLINE RACER (PC-CD)

Si vous trouvez que gagner à Redline Racer est trop simple, face à seulement 15 opposants, alors voici une astuce qui va vous intéresser :
éditez le fichier menudata.ini, et à la ligne maxnumcompbikes=15, remplacez le 15 par 50 par exemple, pour avoir 50 opposants (il est possible de mettre plus, mais si vous en mettez trop, le jeu plantera).

Serial Crasher

PINBALL ARCADE (PC-CD)

Un petit crack pour Microsoft Pinball Arcade Trial (Joy n° 99), destiné à ceux qui en ont marre de voir le jeu s'arrêter dès qu'ils atteignent 200 000 points :
Avec un éditeur hexadécimal, du type HEdit, éditez le fichier Hhouse.exe. Recherchez la chaîne hexadécimale 00 40 0D 03. Elle doit être à l'offset 303799. Mettre à la place FF FF FF FF, et vous pouvez jouer jusqu'à 4 294 967 295 points ; enfin, en théorie, car l'affichage ne va que jusqu'à 999 999. Et voilà !

TOMB RAIDER III (PC-CD)

Astuces pour la version française complète. Quelques secrets pour le niveau d'entraînement (la demeure de Lara) :
- Au 1er étage, allez dans la petite pièce proche de la salle de musique où se trouve une cheminée. Actionnez le livre qui dépasse sur la droite pour éteindre le feu. Entrez dans la cheminée et escaladez la paroi sur le mur gauche. Une fois en haut, avancez dans le passage. Vous arrivez dans une pièce sombre. Poussez le bloc et prenez les torches derrière, puis montez sur la corniche. Poussez le bloc pour déboucher le passage vers le grenier. Descendez l'escalier qui mène au grenier et ouvrez la porte en bas. Puis remontez sur la corniche. Actionnez le levier qui ouvre un passage sous le grand escalier. Courez à

fond (donc en sprintant avec la touche !) et descendez en sautant par-dessus la rambarde. Dépêchez-vous d'entrer dans le passage avant qu'il ne se referme. Si vous avez réussi, vous vous retrouvez dans la cave de Lara. Tout en bas, vous trouverez des aquariums et un bloc. Poussez le bloc et placez-le au-dessus de l'ouverture au plafond. Montez sur le bloc puis hissez-vous dans le passage. Au bout, plongez dans l'eau pour rendre visite aux poissons dans l'aquarium. Allez au fond et ramassez la clé sur le sol. Cette clé permet d'ouvrir la grille, à gauche dans le parc et mène à une piste de course.

- Dans la salle où se trouve la piscine, près de la salle d'entraînement, appuyez sur le bouton sur le plongeoir. Cela ouvre un passage en bas du grand escalier. Allez à l'entrée de la maison et poussez le levier dans le passage ouvert. Retournez-vous et courez à fond vers le passage ouvert en face. Vous devez faire un roulé-boulé en pleine course afin de passer avant que la porte ne se referme. Vous arrivez dans la salle des trophées où vous voyez entre autres une tête de dinosaure, le Scion ainsi que la dague de Xian.
- Si le majordome vous empêche de fouiner dans la maison en vous bloquant le passage de temps en temps, emmenez-le dans la cuisine puis actionnez le bouton pour ouvrir le frigo. Attirez le majordome dans le frigo. Pressez-vous de sortir du frigo et refermez la porte. Et voila, tranquille pour un moment !
- Pour avoir l'énergie infinie, éditez « Tomb3.exe ». Recherchez la ligne 81F9 E803 0000 7E05 et remplacez-la par B9E8 0300 0089 4822. Attention aux chutes tout de même !

Tbf, Buzz

TOTAL ANNIHILATION (PC-CD)

Dans le super jeu qu'est Total Annihilation, on peut éliminer le Commander Core très facilement. Il suffit d'avoir un frelon, dans le camp Arm bien sûr. Attaquez le Commander adverse avec le frelon. Ce dernier, très mobile, évitera les tirs du Commander. Il mettra du temps, mais réussira. Il faut, bien sûr, pour tuer le Commander, qu'il soit seul.

Ced

DARK OMEN (PC-CD)

Voici des cheat codes, à taper dans le menu principal. Un son atteste que le code a marché :

DONTMESSWITHME

Ensuite, pressez les touches dans le tableau de service :

Ctrl-C-F	Expérience maximum pour toutes les unités
Ctrl-C-I	Rend l'unité sélectionnée invulnérable
Ctrl-C-M	Tous les pouvoirs de magie

LOOKLIVELY

Ensuite, utilisez ces touches durant la bataille :

D	Cliquez sur une unité pour la détruire
R	Tir rapide de l'unité ballistique sélectionnée
OVERBYCHRISTMAS	Pressez F12 pour gagner
SQUAREWINDOW	Ouvre la fenêtre de zoom
SMEGHEAD	Petites têtes
BENNYHILL	Jeu accéléré

Codes pour voir les scènes cinématiques : CREDITS, WELCOME, GROOVETOWN, LIGHTREADING, SMALLPEBBLE, BADBREATH, WHITEGRAIL, ATIMETOFIGHT, WEWONTHEDAY, OHDEAR

Michel

O.D.T (PC-CD)

Tapez l'un des codes suivants dans le menu principal du jeu :

LACRIMOSA	Active un menu « choix de niveau » quand on commence une nouvelle partie
KARMA	Ajoute le personnage Karma
SOPHIA	Ajoute le personnage Sophia

- Les codes suivants sont à taper pendant le jeu. Il faut d'abord appuyer sur la touche ECHAP pour mettre le jeu en pause. Tapez l'un des codes et retournez dans le jeu pour voir les modifications :

XUL	Énergie au max
BOZ	Mana au max
JBB	Puissance au max des 4 armes
MATH	Augmente un peu la puissance des 4 armes
GRABO	Augmente l'armure, les armes
MUMU	Expérience au max
ALEX	Donne 50 vies
RIK	Donne tous les sorts
VINCE	Ajoute une étoile de compétence à chaque sort possédé
CACHOU	Énergie, mana, puissance armes, expérience, armure, sorts au max
BAR	Active/désactive la barre d'énergie des monstres.

- Vous pouvez également essayer les codes suivants :

BIRDY	???
ODT	???

Francis

V2000 (PC-CD)

Appuyez sur SHIFT tout en écrivant les codes pour activer les cheats :

Tous les cheats	CHEATSEQ
Armes	HHROQTAT
Passer le niveau	TERHSRER
Réparer	CCHASERQ
Cargo	HTARSREC
Compléter le niveau	HERHSORE
Compléter tous les niveaux	QHEROEST

Nicolas

ROGUE SQUADRON (PC-CD)

Si vous êtes bloqué à une mission, et que vous désirez la passer, rien de plus simple : il suffit d'éditer le fichier du joueur souhaité (/PlayerProfiles/Player_00.sav par exemple), avec un éditeur hexadécimal, et de modifier l'offset 50. Attention, la valeur 01 correspond à la deuxième mission, la valeur 02 à la troisième...

Targa

BLOOD 2 (PC-CD)

Appuyez sur «T» et ensuite tapez les codes suivants :

MPHEALTHY	Pleine santé
MPWHEREAMI	Montre vos coordonnées
MPBEEFCAKE	Plus de puissance (plus gore)
MPKILLEMALL	Tue tous les monstres dans le niveau
MPSPEEDUP	Augmente votre vitesse (1-5)
MPSTRONGER	Augmente votre puissance (1-5)
MPLIFELEECH	Le life leech
MPNICENURSE	+ 25 en vie
MPREALLYNICENURSE	+ 300 en vie
MPBERETTA	Beretta
MPSUBMACHINEGUN	Semi-automatique
MPFLAREGUN	Flaregun
MPSHOTGUN	Shotgun
MPSNIPERRIFLE	Sniper Rifle
MPHOWITZER	Howitzer
MPNAPALMCANNON	Canon Napalm
MPSINGULARITY	Générateur de singularité
MPASSAULTRIFLE	Rifle d'assaut
MPBUGBUSTER	Bug buster
MPMINIGUN	Minigun
MPLASERRIFLE	Cobalco Laser Rifle
MPTESLACANNON	Canon Tesla
MPVOODOO	Poupée Voodoo
MPTHEORB	L'Orbe
MPGOSHOPPING	Tous les objets
MPTAKEOFFSHOES	Invisibilité
MPHERKERMUR	Dommage triple
MPBEANSOFCOOLNESS	Des armes amusantes!
MPOPHELIA	Vous convertir en Ophelia
MPGABBY	Vous convertir en Gabriella
MPISHMAEL	Vous convertir en Ishmael
MPCALEB	Vous convertir en Caleb

Lord Black

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Whoaa, Mach 99 ! Trop puissant, l'engin ! À peine le temps de dire « Ouf , que la stratosphère n'est qu'un souvenir; et ça accélère toujours... Ploum, ploum, ploum, ce truc doit être l'autopilote. Horreur ! il a l'air réglé en plein sur le pôle Sud. Mais qu'entends-je ? Qu'ouï-je ? Le radar qui couine... Comment ça, « objet massif sur la trajectoire « ? No problemo, y à qu'à passer en hyperespace. Rhaaa, mais oukilé ce bouton ? D'habitude, il est sur le dessus. Hein ? du flou dans l'image maintenant. Où est mon sapin à réaction ? C'est qu'un bête lit défait ça ! Y a même un petit livret sur la table de nuit. Marrant, je vous lis le début : « Aider ou être aidé : En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions

THE GENE MACHINE (PC-CD)

Où puis-je trouver de la poudre de flash, pour aller avec le professeur sur la lune ? Merci d'avance.

Réf.: N°10101, Dany

ULTIMA 7 SERPENT ISLE (PC-CD)

Pitié, aidez-moi à finir ce jeu, que je dorme enfin la nuit... Sur « l'isle of crypts », y a-t-il autre chose que le « chaos serpent eye » à trouver ? Comment se servir des quatre « lodestone » et de « l'empty soul prism »? Que faire, une fois les portes du temple de la balance ouvertes ? Et enfin, comment ouvrir les deux grandes portes jaunes gardées par des automates, armés de marteaux, dans les « skull crusher mountains »??? Tout indice sera le bienvenu. Bonjour chez vous.

Réf.: N°10102, Faust

FALLOUT (PC-CD)

Dans Fallout, comment résoudre le problème des caravanes qui disparaissent ? Est-ce que l'on peut réparer l'ascenseur dans le bunker se situant dans le rayon ? À quoi sert la carte (magnétique ?) jaune ? Merci et à bientôt.

Réf.: N°10103, Morgane

LEGACY OF KAIN, BLOOD OMEN (PC-CD)

À l'aide ! I am bloqued in Legacy of Kain. Cher tous, aidez-moi. Je suis coincé dans la ville de Willendorf. J'ai parlé au roi, j'ai l'info sur le tunnel qui mène chez le fabricant de poupées, mais je ne sais pas où il est. J'ai toutes les armes et armures. Il me manque une magie : Lightenning. J'ai toutes les transformations de Kain, j'ai les jetons des chefs suivants : œil d'Azimuth, coiffe de Merrain de Bane, cape isolante de Dejoule, casque de Malek, tête de Nupraptor, machine à voyager dans le temps, anneau de Vorador. Donc, il me manque les échelles d'Anocrothe, poupée du fabricant, le sablier de Moebius, la sphère de la mort de Mortanius. Donc si quelqu'un peut m'aider, je serais ravi. Merci d'avance.

Réf.: N°10104, Boba Fett 2

TOMB RAIDER III (PC-CD)

Salut, je fais appel à vous car je suis complètement bloqué dans Tomb Raider III. Je suis dans Londres - à Aldwych plus précisément - et je ne sais plus quoi faire. J'ai un vieux penny, mais je ne sais pas quoi en faire. J'ai aussi un marteau maçonique et un soleil dont je ne sais quoi faire. J'arrive à un endroit où il y a des barrières comme à l'entrée des métros, mais je n'ai pas l'objet pour les ouvrir (peut-être est-ce un ticket ?). Pourtant, je pense avoir tout fait, j'ai ouvert les lumières, trouvé les deux clés, etc., mais il reste de nombreuses portes que je ne sais pas ouvrir. Peut-être pouvez vous m'aider ? Je l'espère car je suis coincé depuis longtemps !!! Merci.

Réf.: N°10105, Jérome

RESIDENT EVIL (PC-CD)

Dans Resident Evil, au poste de garde 1F, il y a une porte avec un digicode. Comment qu'on fait pour l'ouvrir ? C'est-y important, ce qu'il y a derrière ? Enfin, où c'est qu'on a de nouvelles armes (j'ai le couteau, le Berreta, le fusil et le bazooka et je joue avec Jill). Merci au joystickeur qui me répondra.

Réf.: N°10106, La Chose

ZORK GRAND INQUISITOR (PC-CD)

Pour commencer, merci à Mad Jack et à Vero pour leur aide. Je suis coincé un peu plus loin dans Zork G.I. Je suis entré dans le Gue Tech, et là, je n'arrive pas à avancer. Je n'arrive pas à avancer dans le couloir avec les salles de cours, qui semble infini ou très très long. Impossible d'ouvrir les portes, elles sont toutes anti-resrovées. C'est ce qu'on me raconte quand j'essaye de les ouvrir. Comment les ouvrir ? Que faut-il faire exactement avec les appareils distributeurs ? J'ai beau mettre du fric, impossible d'obtenir une friandise (j'ai eu le pognon en jouant au jeu diabolique en Enfer et en changeant le billet de 500 zorkmids). La machine fait du bruit, commence à relâcher la barre chocolatée, puis se bloque? Que faire ? Toute aide sera la bienvenue, salut.

Réf.: N°10107, Little Inquisitor

Réponses

HEXEN 2 (PC-CD)

Réf.: N°9708, BigCornu

Cher BigCornu, arrête de te lamenter. Tu n'es pas si nul que ça, tu n'as pas essayé le bon truc, c'est tout. Dans le niveau « la cour du roi », il te faudra obtenir le parchemin « disrupt magic scroll », qui, une fois employé contre la barrière, la fera voler en éclats, et t'ouvrira un passage vers le palais. Pour obtenir ce parchemin, tu dois d'abord aller au niveau « la cour intérieure » où se trouve une estrade avec une guillotine. Monte sur l'estrade et regarde les vitraux. Prends ton élan, et saute vers le vitrail cassé. Tu découvres un passage. Pousse la pierre au symbole pour accéder à un téléporteur qui t'emmènera au niveau « la chapelle oublié ». Dans cette dernière, tu

dois arriver à l'autel. Sur le mur derrière, tu remarqueras des sortes de petites marches merdiques. Monte-les comme tu pourras, et appuie ou frappe sur le bas-relief de moine de la dernière marche. L'autel va se déplacer, et une fosse apparaîtra par terre. Saute dedans et prépare-toi à bouffer de l'araignée. Une toile d'araignée arrête ta chute. Blaste les bébêtes, tu vas trouver un macchabée enveloppé dans la toile. Fais-lui les poches à coups d'épée. Tiens, il avait la clé « taylor key ». Saute dans le trou qui donne dans l'eau, et suis la rivière jusqu'à la porte en fer. Passe par là pour retourner dans la chapelle oubliée (tu reviens derrière la porte en bois qui était inaccessible, et il y a une escouade de vilains pas bô pour te recevoir. Rejoins à nouveau « la cour intérieure » puis passe par la porte magique qui mène à la « cour du roi ». Précipite-toi à la boutique du tailleur (celle avec l'enseigne « Fil et aiguilles »). Monte à l'étage. Il y a une grosse armoire de fer que tu peux maintenant ouvrir. Casse le double-fond. Rentre dans la pièce secrète. Ça y est, tu as le parchemin anti-barrière magique. Maintenant, à toi de jouer. Indice pour après : pour vaincre le golem de cristal, il faut un pouvoir spécial, que tu auras après construction d'une lentille magique en verre. Pour commencer cette quête, cherche bien dans les « écuries », à l'étage, chez le forgeron. Bonne chance.

Chrys Thal

DUNGEON KEEPER (PC-CD)

Réf.: N°9901

Petit Marabout Pour jouer en solo aux cartes multijoueurs, il te suffit de lancer le jeu avec le paramètre « -1player » (donc keeper -1player sous DOS et keeper95 -1player comme raccourci sous win95). Ensuite, tu auras un nouveau choix dans le menu multiplayer.

Tbf

KING QUEST 7 (PC-CD)

Réf.: N°9902

Agent spécial Scully, salut à toi, agent spécial Scully. Il existe bien une solution à ce jeu, parue dans le joystick n° 57.

Pour ouvrir le bassin rempli d'eau : juste après avoir récupéré l'eau salée, tu dois remettre un épi de maïs dans la main de la statue puis tu dois retourner la tête de la statue qui se situe à côté de l'étang pour la mettre au soleil. Ensuite, il faut cliquer sur son collier et placer toutes les boules bleues à la verticale sur la troisième ligne, et enfin tu dois tourner le bol qu'elle tient en main.

Acte 2 :

Pour avoir le clou pour fixer la roue, il suffit d'examiner le bouclier qui se trouve sur un mur, avec l'œil et de séparer la pointe du bouclier.

Les écailles du dragon: tu dois allumer la lanterne, grâce au feu qu'utilise le Troll forgeron, ensuite tu dois apporter celle-ci au dragon, il te remettra un rubis. Tu l'apporteras au Troll qui se situe à côté du forgeron, et il te remettra un marteau et un burin avec lesquels tu pourras prendre une écaille au dragon. Une fois face au dragon, utilise rapidement le burin sur la queue du dragon, lorsque celle-ci touche le sol.

Pour le trou qui se situe au-dessus du trône, ne cherche pas, il ne sert à rien ! Enfin, pour atteindre le portrait, il faut placer les trois tabourets juste devant, dans cet ordre : marron, vert puis bleu.

Tonton Killer, Tbf

ATLANTIS (PC-CD)

Réf.: N°9903, David

Ne t'inquiète pas, cette énigme est en fait très facile. Il suffit de lui donner le trésor que la sorcière avait enterré sous l'arbre des premiers (la boule de cristal), puis d'aller encore une fois se faire trucider par Créon. On a ainsi droit à une magnifique cinématique où la tisseuse nous balance un crâne en pleine gueule. Tu te trouveras ensuite dans un cube qui te dira tout plein de choses sur Atlantis, mais je ne te dis pas toute la suite, sinon ce serait pas drôle.

L'Atlante fou, Tbf

LIGHTHOUSE (PC-CD)

Réf.: N°9904, Chris Strange

Pour ouvrir le coffre-fort de l'épave, il te faut d'abord prendre le crochet avec le bras qui se trouve dans la cale. Ensuite, il y a deux pièces de bois contre le coffre. Utilise le bras robotisé pour enlever celle du bas (c'est très pointilleux comme pour le suivant). Tourne le sous-marin une fois vers la gauche. Pose le crochet du bout du bras télécommandé dans le trou, face au sous-marin. Utilise le bras pour ouvrir le coffre et prends l'objet à l'intérieur.

Tbf, Moustiquopate

MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

Réf.: N°9905

Wolverine Cher ami des loups, pour avoir les 2 ingrédients restants pour la poupée vaudou, il te faut encore trouver un habit appartenant à Largo et quelque chose se rapportant à sa tête. C'est facile : quand tu es au port, va vers le bateau se situant le plus au large, celui avec le blanchisseur et les trois marins en train de dormir. Parle à celui avec la jambe de bois et demande-lui le seau qui se trouve à gauche. Il répond toujours « non », alors fais attention aux questions que tu poses ! Va avec ce seau au marais et utilise-le sur l'eau. Tu récupères de la boue. Retourne au port et va dans le bateau qui sert d'hôtel. Pour faire partir le tenancier, il te faut aller au bateau avec le bar et y rentrer par la fenêtre de l'extérieur. Tu te retrouves dans la cuisine. Prends le couteau. Dans l'hôtel, coupe la corde retenant l'animal, et le tenancier part. Va dans la chambre de Largo, ferme la porte et mets le seau sur la porte. Va te cacher derrière le paravent et enjoy !!!! Une fois que Largo est parti, récupère la perruque sur la commode et te voilà en possession du 3ème élément. Il te suffit d'aller vers le blanchisseur et d'assister à la scène. Tu reviens ensuite dans la chambre de Largo et tu fermes la porte. Récupère le ticket et donne-le au blanchisseur. Tu es en possession du dernier élément. Voilà. Bonne chance pour la suite de ce merveilleux jeu.

Morgane, Tbf, Moustiquopate

THE 7TH GUEST (PC-CD)

Réf.: N°9907

Tapioka. Pour résoudre l'énigme des tombeaux, il faut de la patience. Il faut d'abord reconstituer les bords avant les coins. Si on numérote les tombes de A à I, il faut que les tombes B, D, F et H soient fermées en premier. Ensuite, pour le couvercle A, il faut faire A, C, F, G et H. Pour le couvercle C, il faut faire C, I, H, A et D. Pour le couvercle G, il faut faire G, A, B, I, F et enfin pour le couvercle I, il faut faire I, G, D, C et B. Si le couvercle au centre n'est pas refermé, il faut faire F, B, H, D et E. Et là, normalement, c'est fini. Si toutefois ceci ne fonctionnait pas, tournez à gauche, descendez l'escalier, cliquez sur le cercueil le plus à droite, consultez le livre sur la table basse de la bibliothèque. Recommencez deux autres fois, et l'énigme sera résolue. Bonne chance pour la suite !

Tbf, G'KAR, Moustiquopate